

## Wie entsteht Neues bei der Produktion elektronischer Tanzmusik? Eine explorativ-ethnografische Erhebung

Kühn, Jan-Michael

Veröffentlichungsversion / Published Version  
Diplomarbeit / master thesis

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kühn, J.-M. (2009). *Wie entsteht Neues bei der Produktion elektronischer Tanzmusik? Eine explorativ-ethnografische Erhebung*. Berlin. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-70740>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

### Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

# **WIE ENTSTEHT NEUES BEI DER PRODUKTION ELEKTRONISCHER TANZMUSIK?**

*Eine explorative ethnografische Erhebung*

Diplomarbeit zur Erlangung des Grades  
Diplom-Techniksoziologe [Dipl. soz. tech.]

von  
Jan-Michael Kühn

[jankuehn@gmx.net](mailto:jankuehn@gmx.net)

**Technische Universität Berlin  
Institut für Soziologie**

Fachbereich: Allgemeine Soziologie und Theorien moderner Gesellschaften  
Studiengang: Soziologie technikwissenschaftlicher Richtung [Diplom]

Eingereicht am Dienstag, den 1. September 2009

## **1. Gutachter und Betreuer**

Prof. Dr. Hubert Knoblauch  
Fachbereich Allgemeine Soziologie  
Technische Universität Berlin  
Institut für Soziologie

## **2. Gutachter**

Prof. Dr. Michael Hutter  
Fachbereich Kulturelle Quellen von Neuheit  
Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung

---

<b>1. Einleitung.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Theorie: Die Soziologie des Neuen.....</b>	<b>6</b>
2.1. Der Begriff des Neuen.....	7
2.2. Das Neue und die Kultur.....	9
2.3. Das Neue und die wirtschaftliche Organisation der Gesellschaft .....	11
2.4. Bricolage, kreative Produktion und Konsumption.....	13
2.5. Das Neue und der Einzelne.....	16
2.6. Hans Joas: Die Kreativität des Handelns.....	18
2.7. Situierete Kreativität.....	20
2.8. Diskussion.....	22
<b>3. Kontext: Die Techno-Szene .....</b>	<b>25</b>
3.1. Die Techno-Szene als post-traditionale Vergemeinschaftung.....	27
3.2. Popkulturelle Perspektiven.....	30
3.3. Elektronische Musik und Geräusche.....	33
3.4. Zur Geschichte elektronischer Tanzmusik.....	36
<b>4. Methode: Fokussierte Ethnografie.....</b>	<b>41</b>
4.1. Einführung in die Methode.....	41
4.2. Selbstreflexion.....	42
4.3. Operationalisierung.....	44
<b>5. Empirie: Die Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio.....</b>	<b>46</b>
5.1. Der Techno/House-Produzent.....	46
5.2. Produktionstechnik I: Das Homerecording-Studio.....	51
5.3. Produktionstechnik II: Musikhardware und -software.....	55
5.4. Die musikalischen Genres House und Techno.....	61
5.4.1. Ästhetik.....	62
5.4.2. Elemente.....	67
5.5. Der Produktionsprozess in drei zeitlichen Abfolgen.....	68
5.6. Der Prozess der Produktion.....	72
<b>6. Ergebnisse: Der neue Track als konstellatives Produkt .....</b>	<b>78</b>
6.1. Gestaltung und Orientierung.....	80
6.2. Produktionstechnik.....	81
6.3. House/Techno-Kultur.....	82
<b>7. Schluss .....</b>	<b>86</b>
<b>8. Danksagung.....</b>	<b>89</b>
<b>9. Literaturverzeichnis.....</b>	<b>90</b>
<b>10. Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>93</b>

---

## 1. Einleitung

Das stetige Schaffen von Neuem, die *poiesis* („Das herstellende Tun“), kann als Motor der westlichen Gesellschaften verstanden werden, durch den das Neue immer durch das Neueste ersetzt werden soll (Nowotny 1997). Durch ihn entstehen stetig neue Technologien, höhere Lebensstandards oder effektivere globale Vernetzungen. Die kulturelle Entwicklung der Gesellschaft und ihrer Akteure geschieht dabei jedoch nicht nur in den großen öffentlichen Institutionen der Wissenschaft, Ökonomie, Kunst oder Politik, sondern vor allem in den alltäglichen, informellen und kreativen Praktiken der Produktion und Konsumption anhand kommerzieller Güter (Willis 1990). Der Begriff der „kreativen Praxis“ ist auf dieser Ebene jedoch ein notwendigerweise recht allgemeiner, welcher ein Phänomen nur umreißt, anstatt tiefe Einblicke zu geben, wie in kreativen Praktiken tatsächlich Neues entsteht.

Ein sehr gutes Forschungsfeld für die Untersuchung dieser kreativen Praktiken der Produktion von Neuem stellt die Produktion von House/Techno-Tracks im Homerecording-Studio dar. Musik wird dort von „self-made“ Produzenten in kleinen, häufig privaten Wohnräumen mithilfe kommerzieller Computerhardware und -software für die Techno-Szene kreiert. Eine Szene von globalem Ausmaß: Auf allen fünf Kontinenten finden regelmäßig eine große Fülle an Techno-Events statt, DJs spielen House/Techno-Tracks von Schallplatte oder als Musik-File. Vom kleinen „Open Air“ mit 50 Gästen, über einen üblichen Club-Abend mit 100 bis 3000 Gästen bis hin zu „Mega Raves“ wie der Nature One, Fusion oder Love Parade mit 50000 Gästen und mehr. Via Internet lässt sich weltweit auf ein riesiges Arsenal alter und neuer Tracks zurückgreifen, ein einzelner Track kostet in der Regel als Musikfile zwischen 1 und 2 Euro. Allein in Deutschland soll es zwischen 5000 und 6000 Veranstaltungsorte geben, auf denen regelmäßig, das heißt in der Regel mindestens jedes Wochenende, elektronische Tanzmusik gespielt wird<sup>1</sup>.

Zur technischen Ermöglichung der Produktion von Techno-Tracks bedarf es mittlerweile nur noch eines handelsüblichen Computers, einer Musikstudio-All-

---

1 Quelle: Telefonat mit dem Chefredakteur des „DiscoMagazins“, einer Branchenzeitschrift.

round-Software und einer kleinen Homerecording-Ausrüstung, die zentral aus zwei Monitor-Lautsprechern und einer leistungsfähigen Soundkarte besteht – eine Ausrüstung, die sich bereits für 500-1500 Euro erwerben lässt.

Diese Arbeit zielt darauf ab, den allgemeinen Begriff der „kreativen Praxis“ der Produktion für das Feld der Schaffung von House/Techno-Tracks im Homerecording-Studio zu definieren. Ich frage: *Wie entsteht Neues bei der Produktion elektronischer Tanzmusik, speziell bei den musikalischen Genres House und Techno?*

Bisherige soziologische Ansätze, die sich mit dem Neuen befassen (Groys 2004; Hauser 1988; Joas 1992; Bornscheuer 1976), setzen sich mit dem konkreten Schaffen von Neuem nicht ausreichend auseinander. Sie fokussieren sich auf strukturelle Aspekte der Produktion des Neuen, wie den gesellschaftlichen Verwertungsrahmen („Kulturökonomie“) oder einem gesellschaftlichen Bewegungsspielraum schöpferischer Ideen („Topik“) und nehmen stellenweise deterministische Positionen ein, nach denen zum Beispiel die kulturelle Produktion von Neuem immer notwendigerweise kulturellen Regeln folgen muss. Obwohl sie durchaus einiges an Erklärungspotential bieten, lassen sie dabei außer Acht, wie das Neue im Prozess in einem bestimmten Feld entsteht und zu welchen konkreten Bedingungen dies geschieht. Joas ist hier eine Ausnahme. Aber auch er vermag es letztlich nicht, Neues im Handeln zu erklären und verbleibt zu sehr in der Kritik bisheriger soziologischer Handlungstheorie.

In der bisherigen Forschung über die Techno-Szene (Essl 2007; Meueler 1997; Meyer 2000; Hitzler 2001) wird meine Frage nur unbefriedigend mit dem Konzept der „Bricolage“ beantwortet: So entstehe neue Techno-Musik durch die Kombination und Umarbeitung von bereits vorhandenem, dem „unbekümmerten, kunsthandwerklichen Gebastel“ (Essl 2007).

In dieser Arbeit werde ich begründen, dass diese Beschreibungen die Wirklichkeit der Produktion nur unzureichend wiedergibt. Meine Ergebnisse zeigen, dass neue Techno/House-Tracks aus einer *Konstellation* von drei zentralen Komponenten entstehen: Erstens, die Produktion des Tracks anhand drei *gestalterischer* Bereiche (*Klangdesign*, *Trackdesign* und *Arrangementdesign*), durch *Orientierung* des Produzenten an *sinnstiftenden* und *strukturierenden* Genres, Produktionstechniken, Produktionsmustern und weiteren Möglichkeiten der Orientierung, wie der Übersetzung von Stimmungen in Musik oder Orientierung an Umgebungsgeräuschen. Zweitens, durch die *ermöglichende* und *strukturierende* Technik der Musikproduktion,

wozu das Homerecording-Studio und die Musikhardware und Musiksoftware gehören. Drittens durch die *sinnstiftende* und *strukturierende* Kulturwelt der elektronischen Tanzmusik, mit ihrer *internationalisierten Infrastruktur* und ihrem *wirtschaftlichem Verwertungsrahmen*.

Mithilfe von sechs teilnehmenden fokussierten Beobachtungen bei der Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio, meinem autoethnografisch angesammelten Wissen als langer langjähriger Teilnehmer (DJ, Radio/WebTV-Moderator und Booker) des Feldes und relevanter wissenschaftlicher Literatur werde ich meine Ergebnisse herleiten und Thesen begründen. Aufgrund der geringen Anzahl untersuchter Produzenten und der unsystematischen Herangehensweise ist meine Untersuchung und ihre Ergebnisse als explorativ einzustufen.

Die Arbeit ist gegliedert in fünf Teile: Beginnen werde ich damit den Begriff des Neuen zu definieren und kurz in die zentralen soziologischen Ansätze einführen, welche sich mit der Frage auseinander setzen, was man soziologisch unter dem *Neuen* und seiner Schaffung verstehen kann. Drei Herangehensweisen stehen hier im Vordergrund: Das Neue aus struktureller Perspektive, die Schaffung von Neuem über das produktive Prinzip der „Bricolage“ in kreativen Praktiken der Produktion und Konsumption sowie das Neue und der Einzelne. Im zweiten Teil erläutere ich die Methode meiner Datenerhebung, die explorativen fokussierten Ethnografie (Knoblauch 2001). Die erhobenen Daten bilden die Grundlage dieser Arbeit und werden anhand meines autoethnografisch gesammelten Wissens ausgewertet.

Im dritten Teil werden ich auf den Kontext eingehen, in welchem die Produktion von House/Techno stattfindet: Die Techno-Szene. Dazu gehört nicht nur ein theoretisches Verständnis (Hitzler, Honer, und Pfadenhauer 2008; Diaz-Bone 2002; Klein 2004; Meyer 2000), sondern auch eine kurze geschichtliche Einführung in elektronischer Musik im Allgemeinen und elektronische Tanzmusik im Speziellen (Butler 2006; Kaegi 1967; Kemper 2004; Poschardt 1995). Anschließend widme ich mich dem empirischen Teil, indem ich mit dem Musikproduzenten und seiner Einbettung ins Feld der Techno-Szene befasse, das typische Homerecording-Studio und die zur Produktion von House/Techno genutzte Computerhardware und -software erläutere, die Genres House und Techno in ihrer Typik beschreibe und schließlich den Prozess der Produktion darstelle. Im vierten Teil beantworte ich zusammenfassend meine Forschungsfrage anhand der Erkenntnisse aus dem kontextuellen und empirischen

Teil. Im Schlussteil dieser Arbeit nehme ich Bezug auf die skizzierten Theorien über das Neue aus dem theoretischen Kapitel und beziehe sie auf meine Erkenntnisse.

Diese Arbeit leistet einen Beitrag zur soziologischen Forschung über die Produktion von Neuem und der Techno-Szene in dreierlei Hinsicht: Erstens trägt sie zum Verständnis bei, was der allgemeine Begriff der „kreativen Praxis“ der informellen, alltäglichen Produktion kultureller Güter in einem bestimmten Feld konkret bedeuten kann und schlägt vor, den Begriff der „Bricolage“ als zentrales produktives Prinzip noch einmal zu überprüfen. Zweitens liefert diese Arbeit ein empirisch hergeleitetes Erklärungsmodell, wie Neues bei der Produktion von House/Techno-Musik entsteht. Drittens stellt sie eine ethnografische Beschreibung von der Produktion elektronischer Tanzmusik dar, derer es in diesem Feld mangelt (Butler 2006).

Dabei ist gerade die Produktion von elektronischer Tanzmusik ein viel versprechendes Feld zur Untersuchung der modernen Gesellschaft, insbesondere, wie Akteure anhand neuer Technologie sinnhafte soziale Welten, wie die Techno/House-Musik, schaffen:

... home recording movement provides a window for envisioning how individuals use new technologies to create meaningful lives and consequential social worlds ... there is little research on the subject and what does exist neglects to address how individual recordists meaningfully use recording equipment ... Instead, much of the previous research has illuminated the considerable role new music technologies have played in changing the mass production and consumption of popular music. (Merill in Vannini 2009: 193)

## **2. Theorie: Die Soziologie des Neuen**

Beginnen werde mit der Definition, was ich unter der Schaffung von Neuem in dieser Arbeit verstehe (Kap. 2.1). Danach werden die Ansätze dargestellt, welche das Neue vorwiegend aus struktureller Perspektive thematisieren (Kap. 2.2). Im Kapitel 2.3 werde ich auf die Verbindung von Wirtschaft und dem Neuen eingehen. Anschließend folgt eine Erläuterung der Ansätze, die das Neue als produktives Prinzip durch „Bricolage“ und über „kreative Praktiken“, Aneignung und Produktion von Kultur verstehen (Kap. 2.4). Schließlich kommen die Theorien, die sich dem Schaffen von Neuem als einer natürlichen Eigenschaft des Menschen widmen und Überlegungen auf der Handlungsebene umsetzen (Kap. Fehler: Referenz nicht gefunden, 2.6 und 2.7).

## 2.1. Der Begriff des Neuen

Das *Neue* ist bekannt als *creatio* (Schöpfen), *creatio ex nihilo*, dem *göttlichen Schöpfen aus dem Nichts* oder als Handlungsbegriff *poiesis*, das *schöpfende Tun*. Es steht im Gegensatz zum *Alten*. Das Neue ist das *nicht Erwartbare*; etwas, das zuvor noch nicht existierte bis es zur Existenz gelangt. Das Neue ist durch das Paradox gekennzeichnet, dass der, der es erforschen will, das Unerwartbare erwartbar machen möchte, indem er versucht, die Logik des Neuen zu entschlüsseln und dem Neuen damit die Eigenschaft des Unerwartbaren zu nehmen. Viele versuchten dies bereits, alle scheiterten. (Nowotny 1997, S.39). Im Sinne dieser Definition des Neuen ist jede Handlung grundsätzlich etwas Neues, da es unwahrscheinlich ist, dass sie vorher jemals schon einmal genauso ablief. Das ist ebenfalls mein Verständnis des Neuen, wenn ich untersuche, wie Neues bei der Produktion von elektronischer Tanzmusik entsteht.

Diese Definition steht im Unterschied zu einer *populären Bestimmung des Neuen*, die ich am Beispiel des „Everything Minimal VST“-Bildes (Abb. 1) erläutern werde.

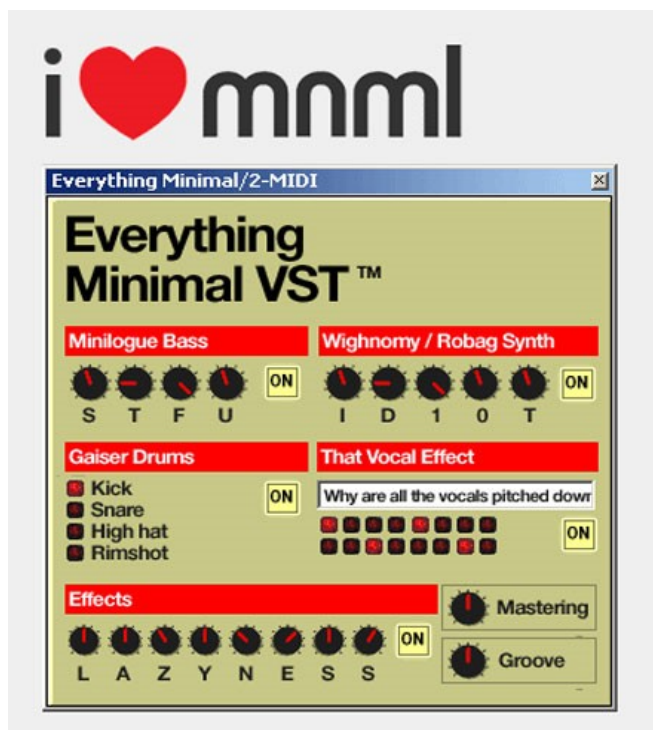


Abbildung 1: *Everything Minimal VST* Plugin, Quelle: DJ Pheek, <http://www.beatportal.com/feed/item/the-minimal-vst/>

Abbildung 1 zeigt eine ironisch-kritische Nachbildung („Lazyness“) eines Software-Instruments („VST-Plugin“, siehe Kapitel 5.3), die der kanadische Musikproduzent Pheek als Reaktion auf viele Nachfragen von Nachwuchsproduzenten entwarf, die



von ihm wissen wollten, wie man ein musikalisches Element, wie eine typische Bassdrum oder Melodie, eines bestimmten Produzenten („*Minilogue* Bass, *Gaiser Drums*“) für eigene Produktionen nachbaut. Pheek's Vorstoß wird von einem der Betrachter wie folgt kommentiert:

It is strange that minimal's own are some of its most vociferous critics, but then, it's true that some producers are simply recreating or attempting to recreate famous minimal tracks **rather than create something new and original**. (Hervorhebung J.M.K.)<sup>2</sup>

Der Kommentar offenbart eine populäre Definition von Neuem, indem es den Definitionsbereich, was als neu gilt, gegenüber der vorherigen Definition verschiebt. Neu ist hier nicht grundsätzlich *alles*, was durch *poiesis* entsteht. Der Entstehungsprozess ist bei der Definition unwichtig, es geht um einen *Vergleich* von etwas bereits Fertigem im Vergleich zu etwas vorher Existierendem und die *Bewertung* beider im Bezug auf Ähnlichkeit. Ist die bewertete Ähnlichkeit zu gravierend, wird das Prädikat *neu* nicht verliehen. *Neu* gilt bei dieser Definition häufig als Synonym für innovativ oder originell, womit sich die *Bewertung* der Ähnlichkeiten fassen lässt. Helga Nowotny beschreibt diese Bewertung wie folgt:

Das Innovative dagegen impliziert die Kraft des Kreativen, die zur fruchtbaren Reproduktion fähig ist, und zwar durch die Interaktion mit anderen Größen – anderen geistigen Kapazitäten, anderen Ideen, anderen Geschichten und Erfahrungen, anderen kulturellen, politischen und sozialen Kontexten. (Nowotny in Rammert und Bachmann 1997: 33f)

Der Philosoph, Historiker und Literaturwissenschaft Robert Jauß schreibt, dass die

... produktive Seite der ästhetischen Erfahrung ... historisch als ein Prozeß beschrieben werden [kann], in dem sich die ästhetische Praxis schrittweise von Bindungen freisetzt, die dem herstellenden Tun sowohl in antiker wie in biblischer Tradition auferlegt waren. Faßt man diesen Prozeß als Verwirklichung der Idee des schöpferischen Menschen, so ist es vornehmlich die Kunst, die dieser Idee in dem Maße zum Durchbruch verhilft, als sie sich erst unterschwellig in der ungeschiedenen Einheit des poetischen Könnens und später ausdrücklich in die Konkurrenz von technischem und künstlerischem Schaffen als eine Hervorbringung besonderer Art behauptet (Jauß 2007: 77).

In der griechischen Antike galt die *imitatio naturae*, die Reproduktion der Formen einer vollkommenen Natur, als höchste Form der Schöpfung, wandelte sich im alten Testament der Bibel langsam zum Vollender durch Gottes Werk. Im Mittelalter gab es - trotz Übermacht des *creatio es nihilo* durch einen übermächtigen göttlichen Schöpfer - bereits Spuren eines *künstlerischen Selbstgefühls*. Obwohl das Heranrei-

---

2 Quelle: <http://www.beatportal.com/feed/item/the-minimal-vst/>, Zugriff: 27. Juli 2009.

chen an die bereits vorhandene Perfektion der Götter als Inbegriff des Neuen galt und einzig Götter als Schöpfer *ex nihilo* verstanden wurden, entwickelte sich auch die Vorstellung des Menschen als einen *Schöpfer ex nihilo*. Der Unterschied vom mittelalterlichen zum neuzeitlichen Verständnis des Schaffens von Neuem bestand darin, dass das bereits bestehende Vollkommene nicht mehr als nachzuahmen galt, sondern in „... einer Schöpfung, die das Vollkommene (oder anders gesagt: den schönen Schein der Vollendung) selbst hervorbringt“ (Jauß 2007: 82, Klammern im Original).

## **2.2. Das Neue und die Kultur**

Boris Groys (1992) versteht das Neue im Kontext der Kunst als Austausch zwischen zwei Polen. Dem profan-wertlosen und kulturell-wertvollen (valorisierten) Raum. Die trennende Grenze beider Welten kann nicht aufgehoben, sondern lediglich zwischen ihnen verschoben werden. Kunst entstehe durch die Umwertung von Profanem in kulturell Wertvolles. Sie wird wirkungsmächtig, indem sie beim Publikum eine Spannung bezüglich beider Pole hervorbringt. So können sich Urheber eines neuen Artefaktes niemals der Neuheit sicher sein, bevor nicht das Publikum dies auch so *bewertet*. Groys sieht die Produktion des Neuen als den Akt einer *Kulturökonomie*, in der das Schaffen von Neuem kein Bruch mit dem Alten darstellt, sondern ein Befolgen von funktionalen kulturellen Regeln. Die Kulturökonomie werte regelfolgend stetig Bestehendes ab, um den Regeln entsprechend Neues zu schaffen. Insbesondere dort, wo es darum geht, das Neue und Innovative ständig zu produzieren, ist der Innovator und Künstler den traditionellen und kulturellen Regeln am stärksten unterworfen.

Der Kunstsoziologe Arnold Hauser (1988) beschrieb, wie Kunst in den Lebens-totalitäten der Gesellschaft entsteht. Anhand alter Höhlenmalereien der älteren Steinzeit stellt er fest, dass Kunst im Kontext einer praktischen Welt existiert. Bereits früh dienten Höhlenmalereien dazu, Tiere zum Einfangen in Höhlen zu locken und anschließend zu verspeisen. Er vermutet, dass Kunst aus solchen praktischen Kontexten entstanden ist. Kunst sei sedimentierte Erfahrung. Sie dient jedoch nicht nur praktischen Zielen, sondern auch der Deutung des menschlichen Daseins. Wie auch bei der Wissenschaft will sie den Umgang mit der Wirklichkeit kanalisieren. Dabei verkörpert sie die Ausgestaltung einer Weltanschauung und setzt sich zusammen aus Ideologie, Macht und Herrschaft. So sind es besonders die Umstände, welche Kunst-

werken eine Eigenart und Originalität verleihen. Die Kreativität des Einzelnen beschreibt Hauser als *Spontaneität*, einen subjektiven Impuls. Die Existenz des Impulses selbst ist schon eine gesellschaftliche Debatte, resultierend aus der Frage der Verhältnisse zwischen den Totalitäten der Gesellschaft und der Spontaneität des Einzelnen. Von diesem Punkt ausgehend definiert er auch die Kunstsoziologie:

Der Ausweis der Kunstsoziologie als strenge Wissenschaft dreht sich um den Begriff der Spontaneität; ihre Zuständigkeit hängt von der Rolle ab, die man dem subjektiven Impuls im künstlerischen Schaffen einräumt (1988: 19).

Es sei Aufgabe des Künstlers, so Hauser, sich im Laufe seines Lebens soweit wie nur möglich dieser *Konventionen* zu entledigen, die *sozialisierte Formensprache* abzustößen und eine neue Formensprache zu entwickeln. Am Anfang seien Künstler immer Nachahmer, wie Kinder. Kunst als Formensprache sei das Resultat der *Verschmelzung überlieferter kollektiver Idiome und unablässiger Neuerungen* durch den Einzelnen. Jede Gesellschaftsschicht und Bildungsklasse neige dazu, ihre eigene Formensprache zu entwickeln. Insbesondere der Begriff des *Genies* habe sich für das Finden von Neuem in der Künstlerklasse der Renaissance etabliert:

Die Legende des Genies, sei es von Natur oder Gottes Gnaden, ist eine Erfindung von Künstlern, Dichtern und Denkern, die ihren Anspruch auf die Privilegien einer auf Blut und Geburt begründeten Aristokratie des Geistes geltend machen wollen. Sie dient gewöhnlich dazu, auf der sozialen Leiter emporzusteigen und entspricht Verhältnissen, unter welchen die schöpferische Intelligenz hoffen kann, durch ihre Leistungen über ihre Herkunft hinwegzutäuschen (1988: 124).

„Genie“ scheint heute in alle gesellschaftlichen Bereiche als erstrebenswertes Ideal vorgedrungen zu sein: Die Belohnung überragender, individuelle Schöpfungskraft durch Prestige und sozialen Aufstieg.

Lothar Bornscheuer (1976) spitzt die strukturalistische Position zu, indem er resümiert, dass sich die Dialektik der Kulturbewegung (z.B. Spontaneität vs. Konvention) nicht mithilfe einer „

Oberflächenphänomenologie der künstlerischen Formenwelt“ erklären lässt, sondern nur in einem Rahmen, in dem „die künstlerische Einbildungskraft nur ein Moment im Ganzen der wissenschaftlich-theoretischen, technologischen, ökonomischen und sozialorganisatorischen Produktivkräfte darstellt (1976: 17).

Es bringe wenig, die Kunsthaftigkeit eines kreativen Konzeptes oder Artefaktes auf der Produktebene zu untersuchen. Vielmehr müsse man sich die historisch gewachsenen Verhältnisse anschauen, in dem es entstanden ist und mit Bedeutung aufgeladen wurde. Bornscheuer kritisiert besonders den bürgerlichen Subjektivitätsidealismus,

der die Schaffung des Neuen normativ auf die individuelle Subjektivität zurückzuführen versucht. Die Kreativität des Einzelnen und der Gesellschaft – und damit die theoretischen und praktischen Produktivitäten – „unterliegen jeweils einer bestimmten historisch-gesellschaftlichen Charakteristik, der Bewegungsspielraum schöpferischer Ideen ... in allen Bereichen einer bestimmten Kulturepoche ... [ist] durch eine jeweils epochencharakteristische Tiefenstruktur bestimmt“ (1976: 19) – die *Topik*. Diese ist dafür verantwortlich, dass ein Kunstwerk in einem gesellschaftlichen und ästhetischen Bedeutungs- und Rezeptionszusammenhang gerät. Die moderne bildungsbürgerliche Gesellschaft ist durch *Beschleunigung im Wandel der Topik* gekennzeichnet. Eines der zentralsten Basisphänomene der bildungsbürgerlichen Lebenspraxis ist für Bornscheuer die abstrakte Vermittlung von Tauschwerten über die Warenwirtschaft. Dementsprechend gäbe es einen engen Zusammenhang zwischen dem „Wesen der bürgerlichen Kunstwerkproduktion und ihrer idealistisch-ästhetischen Sinndeutung“ (1976: 22). Da sich die Bildungssphäre zunehmend nach marktlichen Prinzipien richtete, wurde Kunst wie Bildung zu einem Kosmos beliebiger Produzierbarkeit, Austauschbarkeit und Verwertbarkeit.

### 2.3. Das Neue und die wirtschaftliche Organisation der Gesellschaft

Heutzutage gilt das Schaffen von Neuem als Grundlage für die Lösung der meisten Probleme, seien sie wirtschaftlich (Wachstum), medizinisch (Gesundheit) oder technologisch (Fortschritt) etc. „Sie [die Innovation, Anm. J.M.K] ist die Triebkraft der westlichen Konsumgesellschaften, die das Neue durch das Neueste ersetzen soll.“ (Nowotny 1997, S.33)

Der Historiker und Publizist Thomas Petersen schreibt dazu:

Kreativität ist kein Kennzeichen der Wirtschaft schlechthin, sondern mit der Form der Marktwirtschaft und näher der kapitalistischen Marktwirtschaft verbunden, in der Güter nicht nur getauscht werden, um sie zu gebrauchen oder zu verbrauchen, sondern um durch den Tausch einen Gewinn zu erzielen<sup>3</sup> (2003: 120).

Die Erwirtschaftung von Gewinn überlagere nach Marx das Streben nach besseren Lebensbedingungen. Petersen zeigt die Verbindung von Gewinn und Kreativität auf

3 Vgl. Werner Sombart's Untersuchungen der Zusammenhanges von Mode und Organisation des wirtschaftlichen Systems. Die Mode „... sei des Kapitalismus liebtes Kind: Sie ist aus seinem innersten Wesen heraus entsprungen und bringt seine Eigenart zum Ausdruck ...“ (Sombart 1985 [1902]).

und rekuriert auf die Marx'sche Erklärung, wie *Gewinnvermehrung* (nach Marx: Pleonexia, die Gewinnsucht) zum Selbstzweck wurde und eine "fruchtbare Symbiose" mit dem Streben nach Neuem eingeht – seien es neue Produkte, neue Bedürfnisse oder neue Produktionsweisen. Eine „Symbiose“ in dem Sinne, dass Gewinn sich durch das stetig Neue erwirtschaften und mehren lässt. In dem Maße wie die Gewinnmehrung „maßloser“ (Marx) wurde, wurde die Symbiose intensiver<sup>4</sup>. Während Marx den Träger dafür in einem automatischen Prozess sieht, sieht Schumpeter ihn vor allem einem bestimmten Menschentypus: Den kapitalistischen Unternehmer mit quasi-politischen Fähigkeiten, der auch dafür sorgt, dass Wirtschaft und Kreativität sich wieder trennen und Wirtschaft fortan den ewig gleichen Fortschritt produziert<sup>5</sup> (Petersen 2003).

Dem Ökonomen Richard Florida (2003) zufolge hat sich eine „kreative Klasse“ an Menschen in den modernen westlichen Gesellschaften gebildet, die vorrangig damit beschäftigt sind, kreativen Mehrwert zu schaffen<sup>6</sup>. Gemeinsam seien ihnen Werte wie Individualität, Kreativität, Vielfalt und Leistungsorientierung. Kreative stehen hinter jeder erfolgreichen Firma und sind zentral für ihren Erfolg. Aufgabe der Politik sei es, ideale Rahmenbedingungen zu schaffen, damit die Kreativität der einzelnen Wirtschaftssubjekte gedeihen könne. Viele Psychologen und Wirtschaftswissenschaftler beschäftigen sich mit der Erforschung solcher Rahmenbedingungen, um konkrete Handlungsvorschläge an politische Organisationen und Unternehmen geben zu können<sup>7</sup>. Unternehmen würden heute auf einem „globalen Markt an Talenten“ um die größten kreativen Köpfe buhlen<sup>8</sup>.

---

4 David Landes (1999: 61-76) untersuchte die europäische Lust des Erfindens und resümierte, dass freie Märkte, Unternehmertum und institutionell gesicherte Eigentumsrechte neben christlich-jüdischen Werten den stärksten Einfluss auf die Erfinderlust der Europäer im Vergleich zu den arabischen Ländern und den Asiaten haben.

5 Obwohl der Marx verehrende Schumpeter im Anschluss an die schöpferische Zerstörung den Sozialismus als logische Folge auf den Kapitalismus prophezeite. Schumpeter sah als einzig Neues die Veränderung der industriellen Organisation der Gesellschaft, wie Flexibilisierung und zunehmende Unternehmensvernetzung. Die „schöpferische Zerstörung“ des fundamentalen Umstrukturierungsprozesses gehe jedoch durch die Unternehmer verloren, da sie fortan als Agenten von gesellschaftlich „geplantem“ Wachstum, Fortschritt und Wandel fungieren. (Petersen 2003)

6 Für eine vergleichende Studie kreativer Klassen in acht europäischen Ländern und speziell Deutschland siehe (Boschma und Fritsch 2007; Fritsch 2007)

7 Siehe exemplarisch den Psychologen Peter Kruse (<http://www.nextpractice.de/>, 09.02.2009)

8 Im Jahre 2005 erzielten die „Creative Industries“ in Deutschland einen Umsatz von 121,4 Milliarden Euro und bestanden aus ca. 208.900 Unternehmen und Künstlern, <http://www.kreativwirtschaft-deutschland.de/Information/ZahlenundStatistiken/tabid/109/language/de-DE/Default.aspx>. Zugriff: 09.02.2009.

Mit der *gestiegenen Bedeutsamkeit* als Triebkraft für Wachstum, Wohlstand und Gerechtigkeit gehe ein stetiger *Verlust der Relevanz individueller Schöpfungen* einher: Die meisten Bücher, Musikstücke oder Gemälde wird der Einzelne aufgrund ihrer Menge niemals konsumieren können, so Nowotny (1997). Heute sind wir ständig von Neuem umgeben, ein neuer Computer ist ein paar Tage nach Kauf bereits durch ein neueres Modell überholt; ein neues Lied klingt nach zwei Wochen bereits alt.

## **2.4. Bricolage, kreative Produktion und Konsumption**

Der Popkulturtheoretiker Paul Willis (1990) vertritt die These, dass alle Menschen kulturelle Produzenten im Alltag sind. Er nennt das *symbolische Arbeit* oder *symbolische Kreativität*:

There is now a whole social and cultural medium of interwebbing common meaning and identity-making which blunts, deflects, minces up or transforms outside or top-down communication (1990: 128).

Ihm zufolge hat die „offizielle“ Kultur (Politik, Pädagogik, Kunst, Ökonomie) ihren starken Einfluss verloren. Stattdessen gebe es nun eine gemeinsame Kultur („common culture“), welche aus kreativen Praktiken von Produktion und Konsumption bestehe. Diese kreativen Praktiken

... produce their own *grounded* aesthetics – not 'aesthetics' in dead corpses; in 'things' to impress or refine, to grade or exclude, corpses to be warmed up occasionally in performance (1990: 128).

Die Hauptquellen kultureller Entwicklung sieht Willis in den informellen kreativen Praktiken der „common culture“.

It will certainly seem heretical for many to find the main seeds for everyday cultural development in the commercial provision of cultural commodities rather than in the finer practices of art, politics or public institutions. But we must start from unpalatable truths or from no truths at all. The time for good lies is gone. We need worse truths, not better lies. (Willis 1990: 129)

Diese Praktiken entstehen in einem gesellschaftlich-historisch entwickelten Rahmen, in dem die Macht und Logik von Produktion und Konsumption zentral ist. Kein Idealismus einer kreativen Praktik könne stark genug sein, diesen Rahmen zu brechen. Ein weiteres zentrales Merkmal kreativer Praktiken sei ihre *Informalität*. Der informelle Charakter kreativer Praktiken ist Medium zur (Re-)Produktion von Macht, Werten, Normen und Ausübung von Kontrolle über Andere. Das Ergebnis einer symbolischen Arbeit – z.B. ein Musikstück – überträgt symbolische Elemente, die auf

menschlichen Werten und Bedeutungen basieren, wie sie in den geteilten Symbolen unser kommunikativen Codes vorkommen. Zur Interpretation solcher Symbole bedarf es mentalen Aufwandes durch den Konsumenten, was sich in kreativen Praktiken des Konsums zeige. Dabei wird der Konsument besonders durch seinen historisch geerbten sozio-kulturellen Hintergrund beeinflusst. Ihre Mitgliedschaft zu einer bestimmten Klasse, einem sozialen Geschlecht, einer Rasse, Altersgruppe oder gar geographischen Verortung (Stadt/Land) spielt für das Konsumverhalten und die kreativen Konsumpraktiken von Menschen eine bedeutsame Rolle. Auch der öffentliche Bereich des Versendens von „Messages“ zwischen Produzenten und Konsumenten kann nicht mehr als Einbahnstraße verstanden werden. Es sei nicht so, dass Produzenten (z.B. über Marketing) eine Nachricht (Werbung) an potentielle Konsumenten verschicken und diese genau so rezipiert wird, wie sie zur Rezeption vorgesehen wurde. Zentral ist, dass die Nachricht selbst erst im Prozess des Rezipierens durch Praktiken des Konsums und sozio-kulturelle Hintergründe der Konsumenten durch den Konsumenten *gemacht* wird.

Bernd Warnecken (2006) verglich ethnografische Studien zu Unterschichten und beschrieb ihre Mitglieder als kreative Produzenten einer eigenen Kultur. Warnecken folgend können sie nicht als Hörige einer Unterhaltungs- und Konsumindustrie verstanden werden, die konsumieren, was sie vorgesetzt bekommen. Sie sind auch kreative *Produzenten einer eigenen Kultur*<sup>9</sup>. Warnecken führt „Zigeuner“ als Beispiel an. Sie fühlen sich nicht sonderlich ausgenutzt oder unterdrückt, vielmehr betonen sie Errungenschaften ihrer Kultur, z.B. Musik und Tanz. Warnecken suchte nach schöpferischen Praktiken in Unterschichten und nutzte Claude Lévi-Strauss' *Bricolage*-Konzept. Er fand drei Typen der *Bricolage*: Bei der *Wissensbricolage* werden Probleme über verschiedene Wissensbestände angegangen. Diese werden unabhängig von ihrer ursprünglichen Zwecksetzung verwendet, leicht modifiziert und angepasst, z.B. bei der Laienmedizin. Die *Materialbricolage* ist „die Umarbeitung von Altprodukten und die Neuproduktion mithilfe von Altmaterial“ (2006: 115), z.B. bei der Hobbybastelerei an Autos. Und schließlich die *Tätigkeitsbricolage*, welche eine Kombination verschiedenster Qualifikationen und Tätigkeiten darstellt. Beispielsweise das Aufbessern

---

9 Michel Certeau thematisiert in seinem Buch „Die Kunst des Handelns“ (1998) ein ähnliches Verhältnis zwischen Produkt und Konsument: Konsum sei nicht nur Herrschaft durch die Kulturindustrie über den Konsumenten, wie die Kritische Theorie es thematisiert, sondern ein aktiver Umgang mit Ordnungsstrukturen, aus dem sich Handlungspraktiken herausbilden.

des Arbeitslosengeldes durch Nebentätigkeiten, wie Rasenmähen, die Teilnahme an medizinischen Studien oder Flaschensammeln, zählt hierzu.

Die Techno-Szene der 1990er hat Waldemar Vogelsang folgend (Hitzler 2001: 265-289) das Konzept der Bricolage für sich „radikalisiert“. Die Um- und Neugestaltung kultureller Artefakte war ihr wichtigstes jugendkulturelles Stilmittel. Das fange an bei Soundcollagen in der Musikproduktion<sup>10</sup> und gehe bis zum „Remixen“ bereits vorher „gesamplerter“ Musikstücke. Des weiteren „wildern“ die Techno-Fans in den Produktpaletten der Mode-Hersteller, werden zu zentralen Transporteuren von Konsum, beziehen aber auch die Marken und Kleidungsstücke in ihre „Techno-Identität“ mit ein. Gleichzeitig werden sie jedoch nicht von der Kulturindustrie vollständig für ihre Zwecke vereinnahmt - ganz im Gegenteil: Bereits viele Werbe-Kampagnen von zum Beispiel Zigarettenmarken brachten keinen Werbeeffect, da die Anhänger und Organisationselite der Techno-Szene die ihnen bereitgestellten Mittel für sich zu nutzen wussten, ohne dass die beworbene Marke eine nennenswerte Popularitätssteigerung in der Techno-Szene erzielte (Meyer 2000). Auch die Atmosphäre der Veranstaltungsorte für Techno-Events bestehe aus vielen unterschiedlichen Elementen, wie spezielle Dekoration, Licht-Effekte und Animationen. Aber auch Flyer und Magazine der Szene weisen einen hohen Grad an Zitaten, Mixen und Collagen auf.

Nina Degele (Degele 1997) untersuchte die Umgangweise von Nutzern mit Computersoftware und beschrieb die kreativen Prozesse der Aneignung von Software: Demnach programmieren Softwareentwickler die Software und *Nutzer schaffen die Aneignung der Software*. Dabei tritt nicht selten der *Serendipity*-Effekt auf: Das heißt, dass Softwarenutzer die den durch die Softwareentwickler erdachten und algorithmisch umgesetzten Nutzungsplan umgehen und Software *umnutzen*. Viele Bankberater, so Degele, nutzen ihr Expertenprogramm nicht zum Finden günstiger Anlagemöglichkeiten, sondern um vor Kunden kompetenter als mit Papier und Bleistift zu wirken. Telefonverkäufer verwenden speziell für sie entwickelte Software für das Prüfen von Preisen und Ausdrucken von Katalogen, nicht für die Zusammenstellung von Telefonanlagen für Kunden.

---

<sup>10</sup> Siehe auch Christoph Meueler „Auf Montage im Technoland“, in (Ballestrini, Coupland, und Lau 1997) und (Essl 2007) Verständnis als „kunsth Handwerkliches Gebastel“ in Kapitel 5.6.



## 2.5. Das Neue und der Einzelne

Alfred Schütz (1972) widmete sich dem Alltagsleben der Menschen und beschrieb, wie Menschen sich Zukunft, Vergangenheit und Gegenwart anhand eines sozialisierten Wissensvorrates erfassen und auf dessen Basis Antizipationen über die Zukunft machen. Dieser Wissensvorrat besteht aus *typischem Wissen* und bestimmt die Handlungsmotive der Menschen. Er dient in jeder Situation als Auslegungsschema und sedimentiert sich immer mehr als natürliches Wissen im Bewusstsein. Anhand dieses Wissens voller typischer Elemente imaginieren Menschen Ereignisse in der Zukunft, können in die Zukunft projizierte Ereignisse nur als Typ von etwas, in typischer Weise und typischer Konstellation entsprechend ihres sozialisierten Wissensvorrates denken und erkennen. Um zukünftige Handlungen zu entwerfen, begeben sich Menschen in ihrer Vorstellung in die Zukunft, um eine Handlung zu imaginieren, die dann bereits erfolgt sein wird (*modo futuri exacti*). Der Horizont dieser Antizipationen ist leer. So bestehe

... im Alltagsdenken unser Wissen von den zukünftigen Ereignissen aus subjektiven Antizipationen ... die auf unseren Erfahrungen von vergangenen Ereignissen beruhen, so wie sie in unserem zuhandenen Wissensvorrat organisiert sind. (Schütz 1972: 275)

Neues kann Schütz zufolge nur im Gewand des Alten als „Typ von etwas“ oder „Typ des Neuen“ imaginiert und geschaffen werden.

Bei der Untersuchung der Entstehung wissenschaftlicher Tatsachen in den Naturwissenschaften widmete sich Karin Knorr-Cetina (2002) unter anderem der Frage, wie neue Theorien entstehen. Sie fand heraus, dass *Analogie-Räsonieren* hier eine zentrale Praxis darstellt. Analogie-Räsonieren besteht aus *figurativen und nicht-figurativen Vergleichen und der Zirkulation von Selektionen*. Figurative Vergleiche sind

... eigentliche Quelle konzeptueller Innovationen ... Durch eine Metapher werden zwei Phänomene, die normalerweise nicht miteinander assoziiert sind, plötzlich in irgendeiner Art von Übereinstimmung gesehen. Durch die halberahnte Ähnlichkeit zwischen bisher nicht miteinander verbundenen Ideen können die mit jedem dieser Objekte Wissens- und Glaubenssysteme wechselseitig zum Tragen gebracht werden und dadurch eine kreative Erweiterung des Wissens bewirken (Knorr-Cetina 2002: 94f).

Sie nennt dies die „Metapher-Theorie der Innovation“, welche auf konzeptuellen Wechselwirkungen beruht. Der zentrale Mechanismus der *Ähnlichkeit* ist dabei gleichzeitig primitiv und grundlegend: Er kann nicht weiter reduziert werden und

muss „vom Beginn an des Spracherwerbs an vorausgesetzt werden“ (ebd., 34f). Dies gilt auch für Phänomene, welche eine größere Distanz zueinander besitzen (nicht-figurative); bspw. Problemkontexte, die bisher nicht miteinander verbunden wurden. Analogie-Räsonieren sei geleitet durch eine *opportunistische Logik der Forschung*. So liegt im Herstellen von Analogie-Relationen eine Ressource für *Erfolg*. Die Möglichkeit, dass eine Lösung oder ein Muster aus einem anderen Problemfeld auf ein anderes übertragbar ist, löst auf Wissenschaftler eine Anziehungskraft aus, da man etwas herausfinden kann:

Und diese *unrealisierte Möglichkeit*, dieses <<unausgeführte Können>> steckt wohl dahinter, wenn Wissenschaftler eine durch Analogie übertragende Idee als <<gut>> oder <<hochinteressant>> bezeichnen (ebd., S.107, Herv. m Original).

Analogie ausgelöste Neuerungen sind nach Knorr-Cetina stets *konservativ*. Das bedeutet, dass Wissenschaftler aufgrund des gesuchten Erfolges sich lieber mit unrealisierten Möglichkeiten anstatt offenen Problemen befassen und jenen Analogien folgen, welche die größte Aussicht auf Erfolg haben. Somit zirkulieren bereits vorhandene Selektionen von Lösungen und dienen später als Grundlage für „analogisches Räsonieren“, bis sich die Ergebnisse zu einem Konsens verdichten.

Der amerikanische Philosoph und Mathematiker Charles Sanders Pierce sieht in der *Abduktion* nicht nur eine Grundform kreativen Denkens, sondern sogar ein regelgeleitetes Verfahren zur Entdeckung von Neuem. Abduktion passiere dort, wo vorhandenes Wissen keine Erklärung oder Regeln für ein Phänomen anbieten kann. Die Aufgabe des *Geistes* ist es dann, eine neue Sicht zu schaffen und mit ihr das Phänomen zu erklären.

Abduktionen ereignen sich, sie kommen unerwartet ... und stellen sich nicht ein, wenn man gewissenhaft einem operationalisierten Verfahrensprogramm folgt ... Abduktionen resultieren aus Prozessen, die nicht rational begründ- und kritisierbar sind (Reichert und Zaboura 2006: 191).

Abduktion ist wie die Vernunft und Fähigkeit zu logischem Denken ein außerkulturelles Produkt der Evolution. Sie legt dem Menschen Ideen nahe, befähigt ihn, tendenziell richtig statt falsch zu urteilen und ihn mit einem guten Gefühl zu belohnen. Angesammeltes Wissen mit Ursprung in der Wahrnehmung wird unterhalb einer Bewusstseinsschwelle zur Sinnschließung gebracht. Der menschliche Geist stelle Verknüpfungen zwischen den Daten her, die in ihnen nicht vorhanden sind. Er sieht Ähnlichkeiten, Logiken, Formen oder Ursachen und Wirkungen – allerdings wird

jede dieser bewussten Schlussfolgerungen abduktiv-unbewusst angestoßen.

## 2.6. Hans Joas: Die Kreativität des Handelns

Der Soziologe Hans Joas hat sich in seinem Buch „*Die Kreativität des Handelns*“ (Joas 1996) mit einem Phänomen befasst, welches in der Soziologie bis dato nur eine Randstellung besaß: Die Kreativität menschlichen Handelns, welche Joas zufolge in rational orientierten Handlungstheorien oder normativ orientierten Strukturtheorien nur beiläufig betrachtet wurde (Vgl. Domingues 2000: 468). Ziel seines Buches ist es

... für alles menschliche Handeln eine kreative Dimension zu behaupten, die in den theoretischen Modellen des rationalen und normativ orientierten Handelns nur unzulänglich zum Ausdruck kommt (Joas 1996: 15).

Joas spricht von Kreativität als „Residualkategorie“ in bisheriger Handlungstheorie, welche aufgebrochen werden muss, damit rationales und normatives Handeln besser ihren logischen Ort in der soziologischen Handlungstheorie finden können. Er durchforstete akribisch die Werke bedeutsamer Denker wie Max Weber, Talcott Parsons, Vilfredo Pareto, Emile Durkeim, Ferdinand Tönnies und Georg Simmel, um die Stellen herauszuarbeiten, an denen Kreativität systematisch marginalisiert wurde (Joas 1996). Er findet bei allen Denkern kreativitätstheoretische Elemente und weist ihnen nach, diese nicht in ihre Gesamtwerke integriert zu haben. Insbesondere Parsons Kritik am Utilitarismus und seinem daraus resultierenden strukturalistischen Denken, liegt in Joas' Fokus. Er analysiert, dass Parson's Versuch sich aus dem Spannungsfeld von individuellem Handeln und normativem Handeln zu lösen, zu einem Verlust auf der kreativen Dimension des Handelns führt.

Des weiteren widmet sich Joas der Darstellung hervorgebrachter Grundtypen von Kreativitätstheorien (1996: 113-187). Dabei stellt er fest, dass die Randstellung von Kreativität in der Soziologie nicht repräsentativ für die geisteswissenschaftlichen Strömungen der letzten beiden Jahrhunderte ist. Der Begriff „Kreativität“ wurde in den Strömungen aber kaum definiert. Meist handelte es sich „um tastende Versuche, einen aus der Selbsterfahrung bekannten Bereich von Phänomenen theoretisch zu artikulieren“ (1996: 106). Die meist sehr bildhaften und mit einem enthusiastischen Ton geprägten Beschreibungen nennt Joas *Metaphern von Kreativität*. Die seiner Ansicht nach bedeutendsten Metaphern für Kreativität lassen sich in Johann Gott-

fried Herders *Ausdrucksphilosophie*, in Karl Marx' Begriffen von *Produktion* und *Revolution*, in der von Georg Simmel, Wilhelm Dilthey, Henri Bergson und Friedrich Nietzsche geprägten *europäischen Lebensphilosophie* sowie in dem durch John Dewey, Stuart Mill und Charles S. Pierce geprägten *amerikanischen Pragmatismus* finden. Während Marx und Herder in ihrer Begrifflichkeit von Kreativität noch zu sehr einen bestimmten Weltbezug verallgemeinern, so Joas Analyse, versuchen die europäische Lebensphilosophie und der amerikanische Pragmatismus, der Kreativität mittels verschiedener Weltbezüge zu begegnen. Herders Idee des Ausdrucks und Marx' Konzept von Produktion und Revolution versuchten kreatives Handeln einem bestimmten Handlungstypus zuzuordnen, sodass anderen Typen von Handlung die kreative Dimension entzogen wurde. Joas bemängelt, die europäische Lebensphilosophie sei zu stark geprägt vom Gedanken eines determinierenden, außersituativen Willens und vermöge es nicht, ihre Kreativitätskonzeption in eine Handlungstheorie zu übersetzen. Im Pragmatismus findet er schließlich eine plausible Position für Kreativität aus metaphysischer und handlungstheoretischer Perspektive. Den Pragmatismus beschreibt er als die *Kreativitätstheorie überhaupt*, welche systematisch auf der Idee von Kreativität als elementaren Bestandteils menschlichen Handelns aufbaut.

Joas nutzt seine Erkenntnisse aus der Analyse der systematischen Randstellung kreativer Aspekte in den Handlungstheorien ebenso wie seine Kritik bisheriger Grundtypen von Kreativitätstheorien, um sie in *drei Hauptkritikpunkte zur bisherigen Handlungstheorie* kulminieren zu lassen: Der Kritik, *menschliches Handeln teleologisch zu deuten* (Situativität); die *Vergessenheit des Körpers in der Handlungstheorie* (Korporealität) und den Mangel, menschliches Handeln nicht als *primär sozial* (Sozialität) zu fassen. Dabei lässt er sich insbesondere vom Denken des amerikanischen Pragmatismus leiten und nimmt ihn als metaphysische Basis, um seine drei Hauptkritiken zu formulieren und mit John Dewey's Theorie situierter Kreativität zu verbinden.

Zur anthropologischen Verortung von Kreativität bezieht sich Joas auf Arnold Gehlen und Jean Piaget. Beide sehen ein besonderes Merkmal menschlichen Handelns im Unterschied zum tierischen im *Bruch mit instinkthafter Verhaltensregulation*. Bereits Konrad Lorenz fand mit seiner Theorie des „Appetenzverhaltens“ Handlungsmuster bei Tieren, welche der Umweltbeherrschung dienen und nicht mehr als

schlichte Reiz-Reaktions-Schemata gedeutet werden können. Für Joas ist das ein Hinweis darauf, dass *Kreativität bereits in der Natur des Menschen* vorhanden ist. Dieser Bruch instinkthafter Verhaltensregulation muss nicht in starren Institutionen enden, wie von Gehlen angenommen hatte, sondern kann, nach Joas unter Rezeption von Piaget, in eine „konstruktive Selbststeuerung“ übergehen. Die vorreflexiven Handlungsweisen des Körpers deutet Joas somit nicht als tierische Relikte, sondern als das *natürliche Verhältnis des Menschen zu seiner Umwelt*.

## 2.7. Situierete Kreativität

Als Ausgangspunkt für ein handlungstheoretisches Erfassen von Situativität, Korporalität und Sozialität wählt Joas den amerikanischen Pragmatismus, da in hier die Grundlagen für die Berücksichtigung des Körpers, der primären Sozialität und eine nicht-teleologische Deutung von Intentionalität bereits Verwendung finden. Speziell Dewey's Konzept von situierter Kreativität sieht er als fruchtbaren Ansatz zur Integration, auf dem weiter aufgebaut werden kann. So ist es letztlich verwunderlich, dass er der situierter Kreativität kein eigenes Kapitel widmet, sondern ihr Modell beiläufig und über das Buch hinweg verstreut entwickelt.

Unter Kreativität versteht Joas, die Fähigkeit von Handelnden *Herausforderungen in Situationen* zu meistern. Erstens durch *Problemlösen* über die Schaffung geeigneter Handlungsmittel und der Konzeption sinnvoller Strategien mittels schöpferischer Eigenleistung und zweitens durch die Kreativität der *Anpassung*. Denn normkonformes, situationsadäquates Handeln lässt sich nicht deduktiv aus eindeutig wirkenden Normen erschließen, sondern erfordert „riskante Entwürfe nie begangener Handlungspfade“ (Joas 1992: 342). Werte und Normen müssen konkretisiert werden, während ihrer Konkretisierung auch mal eine kreativen Wert- und Normenkonstitution vorausging. In der pragmatistischen Tradition findet Joas geeignete handlungstheoretische Werkzeuge, um das Konzept *situierter Kreativität* auszuarbeiten. In diesem Konzept wird Wahrnehmung und Erkenntnis als eine Phase des Handelns aufgefasst,

... durch welche das Handeln in situativen Kontexten geleitet und umgeleitet wird. Die Setzung von Zwecken geschieht ... nicht in einem geistigen Akt *vor* der eigentlichen Handlung, sondern ist eine Reflexion auf die *immer schon* wirksamen, vor-reflexiven Strebungen und Gerichtheiten (1996: 232).

Den Ort der Strebungen sieht Joas im menschlichen Körper,

... seine Fertigkeiten, Gewohnheiten und Weisen des Bezugs auf die Umwelt stellen den Hintergrund aller bewußten Zwecksetzung, unserer Intentionalität, dar. Die Intentionalität selbst besteht dann in einer selbstreflexiven Steuerung unseres laufenden Verhaltens (Joas 1996: 232).

Wenn Handeln so gedeutet wird, ändert sich auch das Verständnis menschlicher Wahrnehmung: Die Welt wird dann strukturiert durch Handlungsfähigkeiten und Handlungserfahrungen. Die Welt wird zu einem Phänomen „praktischer Verwendbarkeit des Wahrgenommenen im Kontext unser Handlungen“ (1996: 232). Der Welt kann mit unbestimmten Erwartungen und globaler Wahrnehmung begegnet werden, welche im Wechselspiel stehen, solange keine Probleme auftauchen. Der Körper mit seinen Sinnen sorgt schließlich durch praktische Vergewisserung für befriedigende Resultate, wenn sich unbestimmte Erwartungen und globale Wahrnehmung im praktischen Handeln präzisieren lassen müssen.

Bei der Konkretisierung des Begriffes der *Situation* bezieht Joas sich auf Dietrich Böhler:

Unter >Situation< verstehen wir - >wir< als Handelnde und vom Handeln wissende Menschen – ein Verhältnis von Menschen untereinander und zu Sachen oder von einem Menschen zu Sachen, das der jeweils erörterten Handlung schon vorausgeht und daher von den betroffenen bzw. dem betroffenen Menschen als Herausforderung, etwas zu tun oder aber nicht zu tun, je schon verstanden ist“ (Böhler 1998: 252, zit. nach Joas 1996: 235).

Handlungen sind *Antworten auf Situationen*. Dies ist nicht situationsdeterministisch konzipiert, da es vage Zieldispositionen vor der Situation gibt (Bedürfnisse, Interessen, Normen, etc.), die wiederum in der Körperlichkeit des Handelns gespeichert sind. So stehen diese vagen Ziele in einem wechselseitigen Konstitutionsverhältnis mit der Situation:

Unsere Wahrnehmung der Situation ist vorgeformt in unseren Handlungsfähigkeiten und unseren aktuellen Handlungsdispositionen; welche Handlung realisiert wird, entscheidet sich dann durch eine reflexive Beziehung auf die in der Situation erlebte Herausforderung (1996: 236).

Handlungsziele und Pläne sind nicht mehr teleologisch als ursächliche Orientierungen oder feste Ablaufschema vor der Handlung zu verstehen, sondern nicht-teleologisch als im *konkreten Handlungsverlauf hervorgebracht*. Natürlich kann vorneweg an eine Situation mit Zielen und Plänen herangegangen werden, der konkrete Handlungsverlauf aber muss von Situation zu Situation unter Reflexion auf die Herausforderungen der Situationen erzeugt werden. Nicht zu vergessen ist dabei, dass Handeln

nie auf nur ein Motiv reduziert werden kann. Selbst die Konstitution von Motiven ist „auf ein standardisiertes Vokabular möglicher und legitimer Motive bezogen“ (1996: 237). Auch die individuelle Reflexion der Motive entgeht dieser standardisierten Sprache nicht, da sie es nie vermag die eigenen Strebungen vollständig zu durchdringen. Auch der Akt der Ziel- und Zwecksetzung selbst kann nicht mehr teleologisch als von der Welt und allen Vorbedingungen losgelöst betrachtet werden. Zwecksetzung aus Joas Perspektive ist das

... Resultat einer Situation, in der sich der Handelnde an der einfachen Fortsetzung vorreflexiv angetriebener Handlungsweisen gehindert sieht. In dieser Situation muß er reflexiv Stellung beziehen zu seinen vorreflexiven Strebungen. Als Maßstab dieser Stellungnahme dienen Werte oder ideale Vorstellungen über eine gelungene Persönlichkeit oder eine gelungene Gemeinschaft (1996: 238).

Werte müssen genauso gedacht werden wie vorreflexive Strebungen, welche in konkreten Handlungssituationen befriedigt und bei denen *kreativ* herausgefunden werden muss, was den vertretenen Werten eigentlich entspricht<sup>11</sup>. Für Joas bedeutet Kreativität im Kern *Problemlösen* oder *Anpassungsverhalten*.

## 2.8. Diskussion

Bisherige soziologische Ansätze, die sich mit dem Neuen befassen (z.B. Groys 2004; Hauser 1988; Bornscheuer 1976), setzen sich mit dem konkreten Schaffen von Neuem nicht ausreichend auseinander. Sie fokussieren sich auf strukturelle Aspekte der Produktion des Neuen, wie den gesellschaftlichen Verwertungsrahmen („Kulturökonomie“) oder einem gesellschaftlichen Bewegungsspielraum schöpferischer Ideen („Topik“) und nehmen stellenweise deterministische Positionen ein, nach denen zum Beispiel die kulturelle Produktion von Neuem immer notwendigerweise kulturellen Regeln folgen muss. Der subjektive Aspekt der Gestaltung und die Aspekte von ermöglichender Technik wurden zugunsten struktureller Erklärungen vernachlässigt. Individuen, in meinem Fall Musikproduzenten, wurden zu sehr als „cultural dopes“ betrachtet, welche nur die gesellschaftlichen Strukturen, z.B. Genres und Produktionstechniken, oder eine wirtschaftliche Verwertungslogik reproduzieren würden. Zwar stehen die wirtschaftliche Organisation der Gesellschaft und das stetige Hervor-

11 Siehe auch Gregory Jackson`s Konzept der Mehrdeutigkeit von Institutionen: „Ambiguity leads actors to continually reinterpret institutional opportunities and constraints, as well as adapt and modify institutional rules“ (2004: 3).

bringen von Neuem in einem engen Zusammenhang (Petersen 2003; Nowotny in Rammert und Bachmann 1997), sie alleine schafft jedoch noch nicht das fertige Produkt bzw. den fertigen Techno-Track. Obwohl diese Positionen durchaus einiges an Erklärungspotential zu bieten haben, untersuchen sie nicht, wie *das Neue im Prozess in einem bestimmten Feld entsteht und zu welchen konkreten Bedingungen dies geschieht*.

Joas konzentriert sich auf die Erklärung von Kreativität auf die Handlungsebene. Aber auch er vermag es letztlich nicht, Neues im Handeln zu erklären und verbleibt zu sehr in der Kritik bisheriger soziologischer Handlungstheorie (Miebach 2006; Münch 2004; Münch, Jauss, und Stark 2000; Dalton 2004; Kilpinen 1998; Gross 1999). Für die Erklärung der Produktion von House/Techno eignet sich sein Modell des Problemlösens und des Anpassungsverhaltens nicht. Zwar lässt sich insbesondere das Anpassungsverhalten auch bei der Gestaltung von House/Techno finden, indem sich Produzenten an Genres und Produktionsmustern orientieren. Der Prozess der Produktion jedoch besteht nicht ausschließlich aus Problemlösen oder Anpassen. Die Momente aktiver Gestaltung von Klängen und Arrangements sowie die Auswahl passender Elemente für einen Track lassen sich mit Joas nicht ins Blickfeld rücken. Auch fehlt ihm ein Verständnis der Struktur des Neuen, also des fertiges Tracks, Klanges oder Arrangements der Blick für die ermöglichenden und strukturierenden beteiligten Komponenten. Denn wie ich zeigen werde, besteht das Schaffen von Neuem nicht nur im Schaffen des Einzelnen und seiner Orientierung an gegebenen sinnstiftenden Genres und Produktionsmustern (bei Joas: Anpassung), sondern wird ermöglicht und strukturiert durch benutzte Technik und sinnstiftende infrastrukturelle Einbettung.

Jene Ansätze, welche *kreative Praktiken* der Aneignung, Schaffung von Kultur und Produktion und Konsumption von Gütern thematisieren (Essl 2007; Meueler 1997; Meyer 2000; Jerrentrup in Hitzler 2001), leisten einen wichtigen Beitrag zum Verstehen des Neuen. Sie thematisieren, wie das Neue in Handlungen über das produktive Prinzip der *Bricolage* oder *Serendipity* entsteht. Allerdings vermögen sie nicht die Komplexität der Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio zu erfassen. Der Begriff der Bricolage bleibt zu allgemein, als das er die gestalterischen Aspekte der Produktion (Klang-, Sound-, und Trackdesign) berücksichtigen kann.



Eine sinnvolle übergeordnete Einordnung des Schaffens von Neuem in der modernen Gesellschaft schafft Paul Willis (1990). Seine Beschreibung, die das alltägliche Schaffen von Neuem in den informell-ästhetischen kreativen Praktiken der Produktion der „common culture“ mithilfe kommerzieller Güter zu fassen versucht, lässt sich mit meiner Beschreibung der Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio ergänzen. Meine Ergebnisse lassen sich gut an seine anschließen, da ich beschreibe, wie die kreative Praxis bei der Produktion von House/Techno stattfindet.

In dieser Arbeit werde ich zeigen, dass bisherige Theorien über das Neue nur eingeschränkt auf die Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio angewendet werden können. Meine Ergebnisse zeigen, dass neue Techno/House-Tracks aus einer *Konstellation* von *drei* zentralen Komponenten entstehen: Erstens, die Produktion des Tracks anhand drei gestalterischer Bereiche (*Klangdesign*, *Trackdesign* und *Arrangementdesign*), durch *Orientierung* des Produzenten an *sinnstiftenden* und *strukturierenden* Genres, Produktionstechniken, Produktionsmustern und weiteren Möglichkeiten der Orientierung, wie die Übersetzung von Stimmungen in Musik oder Orientierung an Umgebungsgeräuschen. Zweitens, durch die *ermöglichende* und *strukturierende* Technik der Musikproduktion, wozu das Homerecording-Studio und die Musikhardware und Musiksoftware gehören. Drittens durch die *sinnstiftende* und *strukturierende* Kulturwelt der elektronischen Tanzmusik, mit ihrer *internationalisierten Infrastruktur* und ihrem *wirtschaftlichem Verwertungsrahmen*. Anhand der Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio werde ich beschreiben, wie Neues konstellativ in den drei Komponenten entsteht.

### 3. Kontext: Die Techno-Szene

Nachdem ich in auszugsweise einige zentrale Ansätze der Soziologie des Neuen dargestellt habe, werde ich im Folgenden wesentliche Erkenntnisse der Forscher referieren, die sich mit der (Teil-)Kultur befasst haben, welcher meiner untersuchten Musik-Produzenten zuzuordnen sind: Der *Techno-Szene*. Eine komplexe und dynamische Kultur - sinnstiftend und strukturierend zugleich sowie eng verbunden mit den gesellschaftlichen Totalitäten aus Wirtschaft, Wissenschaft, Recht, Kunst und anderen. Dieses Kapitel dient dazu, einen etwas tieferen Einblick in den gesellschaftlich-rahmenden Kontext zu erlangen, indem die Produktion von House/Techno vollzogen wird.

Elektronische Tanzmusik, vom Soziologen Erik Meyer unter dem Begriff „Techno“ zusammengefasst, kann

... als eine musikalische Praxis verstanden werden, die durch spezifische Form der Produktion und Rezeption dieses Genres der populären Musik geprägt ist. ... Die Bezeichnung als 'dance music' impliziert darüber hinaus die intendierte bzw. vorherrschende Form der Rezeption von Techno im Rahmen von Tanzveranstaltungen<sup>12</sup> (Meyer 2000: 35).

Häufig wird die gesamte Vielfalt an Genres und Subgenres der elektronischen Tanzmusik als „Techno“ bezeichnet, da die gesamte Produktion dieser Musik auf technologischen Produktionsmitteln - wie Computern, Software - oder elektrotechnischer Klangerzeugerhardware - wie Synthesizern und Drum-Maschinen - stattfindet<sup>13</sup>. Aber auch die Genrebezeichnungen unterliegen in der Techno-Szene einem stetigen Wandel. So sprechen heute viele gar nicht mehr von „Techno“ oder „House“ (wie in den 1990ern), sondern verstehen alles als „Elektro“ bzw. „Electro“<sup>14</sup>. Was als „Techno“ oder „Raven gehen“ in den 1990ern als Überbegriff für alle musikalischen Genres

<sup>12</sup> Der Konsum dieser Musik geht aber weit über diese Kontexte hinaus: Radio, herunterladbare DJ-Mixe, Internet-Podcasts zum Hören für zu Hause und unterwegs. Oder auch als Hintergrund-Beschallung in Bars, auf Messen und als „Message-Träger“ in der Werbung usw. usf.

<sup>13</sup> Eine interessante, wenn auch sehr selektive und subjektive Übersicht über Genres- und Subgenres bei EDM bietet „Ishkur's Guide to Electronic Music“: <http://techno.org/electronic-music-guide/>, Zugriff: 27. Juli 2009.

<sup>14</sup> Zum Missfallen von Anhängern des Sub-Genres „Electro“ der 1980er. Der „Electro“ bzw. „Elektro“ der 1980er führt heutzutage eher ein Nischendasein mit wenigen aber treuen Anhängern, unterscheidet sich in seinen ästhetischen und elementischen Merkmalen allerdings deutlich von „Elektro“ der „Nullerjahre“, wo „Electro/Elektro“ als Oberbegriff für jede Form elektronischer Tanzmusik fungiert. Ähnlich geht es dem Subgenre „Deep House“. Ruhigere aktuelle Spielarten des House aus werden von seinen Anhängern gerne als „Deep House“ bzw. „deepen House“ tituliert, worin die Anhänger des Deep-House aus den 1980ern mit seinen starken Bassläufen und häufigen Vocals eine Unsittlichkeit sehen.

bzw. als Überbegriff für das Besuchen von Techno-Events galt, wird heute als „Elektro“ und „Feierei“ bezeichnet. Nicht zuletzt dank eines ausgeprägten Bedürfnisses nach Distinktion präferieren Anhänger der Techno-Szene verschiedene Begriffe. Der Einfachheit halber werde ich in dieser Arbeit fortan von *elektronischer Tanzmusik* (kurz: EDM als Abkürzung aus dem Englischen „Electronic Dance Music“) als Oberbegriff für viele musikalische Praktiken in Form verschiedenster Genres sprechen. Im empirischen Teil beziehe ich mich allerdings auf die Spielarten des House und Techno, da sich die von mir untersuchten Produzenten zentral an diesen beiden Kategorien zur Produktion ihrer eigenen Musik orientieren.

Dieses Kapitel gliedert sich wie folgt: Beginnen werde ich mit einigen Daten über die Techno-Szene, um einen Einblick in ihre Größe und Ausdehnung zu geben. Anschließend werde ich Ronald Hitzler's und Michaela Pfadenauer's Begriff der „Szene“ als post-traditionale Vergemeinschaftung erläutern (Kap. 3.1). Dem folgt das Kapitel mit einer Einführung popkultureller Perspektiven auf die Techno-Szene (Kap. 3.2). Abschließen werde ich dieses Kapitel mit einer kurzen Einführung in die Geschichte elektronischer Musik (Kap. 3.3) sowie einem kurzer Abriss über die Geschichte elektronischer Tanzmusik (Kap. 3.4)

Über das Ausmaß der Produktion und Konsumtion von EDM, speziell *House* und *Techno*, gibt es leider keine umfassenden Daten, genauso wenig wie über die Anzahl verkaufter Tonträger in Form von Alben, Vinyl-Schallplatten, CDs oder Musik-Files<sup>15</sup>. Erhältliche Daten beinhalten keine zufriedenstellenden Unterscheidungen nach Genres, sodass sich nicht bestimmen lässt, wie viele House- und Techno-Tracks verkauft bzw. nach fertiger Produktion zum Verkauf angeboten werden. Die großen branchenspezifischen Internet-Geschäfte für Musik-Files, wie Beatport, DJ-Download, Whatpeopleplay, Juno und andere, halten ihre Verkaufszahlen unter Verschluss. Daten über das Ausmaß der Produktion von House und Techno lässt sich daher nur indirekt erschließen über den Konsum von House und Techno in Form von z.B. erhobenen musikalischen Präferenzen, Anzahl an Clubs mit elektronischer Tanzmusik oder Umfragen über Hörgewohnheiten erschließen.

In Berlin, der derzeit als das Zentrum der Techno-Szene angesehenen Stadt, beschäftigten sich 2008 über 31 % aller Musikunternehmen mit elektronischer Tanz-

<sup>15</sup> Bei mehreren Organisationen (Label Comission, Club Comission, phononet, Musikindustrie.de und weitere) versuchte ich Daten zu bekommen, leider erfolglos. Daten gibt es nur als ganz allgemeine Verkaufszahlen, nicht aufgespalten in Genres.

musik<sup>16</sup>. Antina Michels (2009) schätzte in ihrer Ethnografie über die „Netlabel-Szene“<sup>17</sup> eine Anzahl von 600-1000 Labels. Patryk Galuszka, ein Sozialwissenschaftler vom Max-Planck-Institut promoviert gerade mit einer Untersuchung über die Netlabel-Szene und zählte in einer empirischen Erhebung 650 Netlabels, von denen 90% elektronische Musik veröffentlichen<sup>18</sup>. Das DiscoMagazin schätzte die Anzahl der Veranstaltungsorte in Form von Clubs und Diskotheken Anfang 2009 auf zwischen 5000 bis 6000 in Deutschland<sup>19</sup>. Laut der GivingTheBeat-Trendstudie von MTV aus dem Jahr 2002 gaben 14,2% der 14–29-jährigen Befragten an, dass sie gerne „Dance-Music“ hören. 37,6% von ihnen gehen mindestens einmal pro Woche in Discos oder Clubs<sup>20</sup>. Der MDS Verbraucheranalyse 2008 zufolge hörten 12 % der Befragten gerne „Dance & Electronic“; 23,4 % besuchten gerne Discos und Clubs<sup>21</sup>. Im Jahr 1995 sprach das Münchener Institut für Jugendforschung von 1,5 bis 2 Millionen regelmäßigen Besuchern von „Techno-Veranstaltungen“ und zusätzlich ca. 2 Millionen, die gelegentlich Clubs besuchten bzw. öfters Techno hörten (Hitzler 2001: 12)

### 3.1. Die Techno-Szene als post-traditionale Vergemeinschaftung

Der Soziologe Ronald Hitzler (2008: 55-72) versteht die Kultur elektronischer Tanz-

16 Die Kategorien „Electro“, „House und Techno“ zusammengefasst. Studie über die wichtigsten Auslandsmärkte für Musikunternehmen aus Berlin, [http://www.berlin.de/projektzukunft/themen/kreativwirtschaft/musik/detailseite/datum/2008/05/28/die-wichtigsten-auslandsmaerkte-fuer-musikunternehmen-aus-berlin/?tx\\_ttnews\[backPid\]=200&cHash=4c0567037b](http://www.berlin.de/projektzukunft/themen/kreativwirtschaft/musik/detailseite/datum/2008/05/28/die-wichtigsten-auslandsmaerkte-fuer-musikunternehmen-aus-berlin/?tx_ttnews[backPid]=200&cHash=4c0567037b). Zugriff: 28. Januar 2009.

17 „Netlabel, auch Online-Label, Mp3Label<sup>172</sup> oder WebLabel genannt, sind nichtkommerzielle Plattformen, auf denen Musik zum kostenlosen Download ins Internet gestellt wird.<sup>173</sup> Sie lassen sich durchaus mit kleinen regulären Musiklabels vergleichen. Bei beiden stehen die Förderung der Musiker und der Vertrieb ihrer Musik im Vordergrund. Die schnelle Datenübertragung und die Online-Kommunikation ermöglichen direkten Kontakt zwischen Musikproduzenten, Mitstreitern, Hörern und Benutzern“ (Michels 2009: 64).

18 <http://phlow-magazine.com/feature/1076-netlabel-research-numbers-results-paper>, Zugriff: 23.07.2009.

19 Plus unangemeldete Veranstaltungsorte und Veranstaltungen wie „Off-Locations“ und Open Airs in Parks. Information nach Telefongespräch mit dem Chefredakteur des DiscoMagazins. Das DiscoMagazin ist eine Branchenzeitschrift für die Club- und Discogastronomie. <http://www.disco-magazin.de/>, Zugriff: 14.08.2009.

20 Giving The Beat, MTV-Trendstudie von 2002. <http://www.viacombrandsolutions.de/uuid/9bc-c559ab5895fb2d485a85ca42959ba>. Zugriff: 27. Januar 2008.

21 MDS Verbraucheranalyse Jugend I Märkte, VA Jugend: Deutschsprachige Bevölkerung ab 12 Jahren in Privathaushalten (66,25 Mio.), n = 32.051 (VA Jugend 2008), in 4 Erhebungswellen im Bundesgebiet durchgeführt. Musikpräferenz Dance & Electronic, höre ich sehr gern, hör ich ziemlich gern: 3.714 Fälle / 7,92 Mio. / 12,0%. Freizeitbeschäftigung: Discotheken, Clubs besuchen: besonders gern, gern: 7.281 Fälle / 15,52 Mio. / 23,4%

musik als Techno-Szene<sup>22</sup>. In einer durch Entwicklungen wie Säkularisierung, Pluralisierung, Individualisierung und Neoliberalisierung geformten Gesellschaft, suchen viele Menschen ein Miteinander, dass ihnen ein *Höchstmaß an individueller Freiheit bei gleichzeitigem Zusammensein mit Gleichgesinnten* verspricht. Er nennt diese Vergemeinschaftungen post-traditional, da sie nicht über die üblichen traditionellen Bindungen und Verpflichtungen beisammen gehalten werden, sondern dadurch dass einzelne Interessenten dieser Vergemeinschaftungen zur Teilnahme *verführt* werden. Diese Gemeinschaften besitzen eher labile Bindungen, da sie auf „zufälligen oder zeitweisen Übereinstimmungen von Neigungen, Vorlieben, Leidenschaften und bestimmten, als 'richtig' angesehenen Verhaltensweisen“ (ebd. 2008: 55) gründen. Diese post-traditionalen Vergemeinschaftungen bieten „Wärme“ in „kalten“ Zeiten.

Der Stadtforscher und Geograph Bastian Lange (Hesse und Lange 2007) beschäftigte sich mit den konkreten Lebens- und Arbeitsbedingungen der „Berliner Kreativen“, zu denen auch die von mir untersuchten House- und Techno-Produzenten gehören. Die „kalten“ Zeiten beschreibt er wie folgt:

Im Licht der sozioökonomischen Strukturkrise verweist das Schlagwort eines »neuen Unternehmertums« zum einen auf individualisierte Existenzstrategien oder Ausgrenzung aus sozialen Arbeitskontexten ... Zum anderen hebt es aber auch das gekonnte Ausbalancieren zwischen staatlichen Transferzahlungen, kurzfristigen Jobs sowie Selbstständigkeitsstrukturen hervor, die von immer mehr jungen Akteuren aus dem Bereich der Kulturproduktion praktiziert werden (müssen) ... In Berlin spitzte sich diese Strukturformation in Begriffen wie »neues Prekariat« und »urbane Penner« im Jahr 2006 zu: Hochqualifiziert und zugleich geringe Einkommen mit hohen Bindungen an studentische oder subkulturelle Milieus kennzeichnen das stilistische role-model des neuen »Berliner Selbstunternehmers«. ... Hinter dieser Selbstertüchtigungssemantik zeichnet sich ein neuer Modus der Wissensökonomie ab, der radikal auf kurzfristigen Kreativinnovationen, definitiven Arbeitsflexibilitäten und immensen Anforderungen der Selbstorganisation basiert, sich aber zugleich auf minimalen sozialen Sicherungssystemen sowie dünner Kapitaldeckung entfaltet ... (Hesse und Lange 2007: 66)

Szenen als Form post-traditionaler Vergemeinschaftungen versteht Hitzler (2008) als lockere Form von sozialen Netzwerken, in der sich Personen oder Personengruppen im post-traditionalen Sinn vergemeinschaften. In Szenen wird man in der Regel nicht hinein geboren, man sucht sie sich anhand verschiedener Interessen aus und fühlt sich dort eine Zeit lang wohl. Szenen sind häufig global vernetzt, weisen jedoch lokale Einfärbungen auf. Insbesondere dank des Internet sind solche „globalen Mikrokulturen“ möglich. Diese Szenen haben keine klare Abgrenzung, dementsprechend weiß man nie wirklich, ob man drin ist, nur am Rande oder sogar im Zentrum steht. Hitz-

---

<sup>22</sup> Für eine detaillierte Ethnographie der Techno-Szene der 1990er Jahre siehe Meyer 2000, Hitzler 2001 und Kemper 2004, S. 8-143.

ler benutzt dafür die Metapher der „Nebelbank“. Techno-Szenen wie die der 1990er können prototypisch verstanden werden: Vergemeinschaftungen als Szenen dehnen sich immer weiter aus, während andere post-traditionale Formen von Vergemeinschaftung wie subkulturelle Gesellungsformen (als gesellschaftliche Gegenentwürfe) zurückgehen.

Szenen haben immer ein *bestimmtes Thema*, zum Beispiel Sport oder Musik. Um so ein Thema herum gruppiert sich ein

... Lifestyle mit eigenen Sprachgewohnheiten, Umgangsformen, Treffpunkten bzw. Lokalitäten, Zeitbudgettierungen, Ritualen, Festen bzw. Events – und zum Teil ... auch mit einem als 'szenespezifisch' erkennbaren Outfit (ebd.2008: 64).

Mitglieder einer Szene definieren sich über *gemeinsame Ideen* und *ästhetische Standards*. Über diese ästhetischen Standards werden die Partizipierten *verführt*. Partizipierende einer Szene besitzen ein Selbstverständnis der Zugehörigkeit zu ihr und verlassen sie in der Regel nach ein paar Jahren wieder: Aus Langeweile oder auch Veränderung von Lebensumständen. Neben den kurzen Mitgliedschaften gibt es auch lange Karrieren der *Szene-Macher*, wie Produzenten, Event-Veranstalter, DJs usw. – jene, die das *Szeneleben schaffen, aufrecht erhalten und reproduzieren*. Diese Szene-Macher *kombinieren in der Regel eine szenespezifische Werthaltung mit unternehmerischem Kalkül*<sup>23</sup>. Die Szene-Macher verbleiben üblicherweise länger in diesen Szenen, manche sogar ihr ganzes Erwerbsalter und darüber hinaus. Dies ist insbesondere davon abhängig, inwiefern die Arbeit in der Szene ihre Existenz sichert oder sogar Gewinn verspricht.

Die große Anzahl der Szenen kann als Angebot an eine juvenile gesinnte Zielgruppe verstanden werden, was bedeutet, dass sie sich untereinander Konkurrenz machen. Personen mit juveniler Gesinnung<sup>24</sup> bedienen sich in der Regel launisch aus dem Überangebot an „Sinn-Paketen“ und Orientierungsangeboten. Daraus entstehen Identitäten individueller Mixturen verschiedenster musikalischer, sportlicher und technischer Aspekte oder Werthaltungsneigungen. Partizipierende wählen das, was ihnen am meisten Spaß macht oder auch nützt (Hitzler u. a. 2008).

---

23 Vgl. hierzu: Szene-Macher als Künstler-Unternehmer, siehe (Diaz-Bone 2002)

24 „Juvenile Gesinnung“ bedeutet, dass Szenegänger nicht im üblichen jugendlichen Alter liegen müssen, sondern sich an den Idealen einer Jugendkultur auch im fortgeschrittenen Alter orientieren, z.B. Schönheit, Fitness, Mode. (Hitzler 2008)

### 3.2. Popkulturelle Perspektiven

Gabriele Klein (Hitzler 2001: 161-174) zufolge entstand Pop in den 1960ern aus einer Verbindung von Unterhaltung und Kunst, die sich schließlich in den Nischen urbaner Räume etablierte. Pop war neben Swing und Musical der zweite bedeutsame Schub der Amerikanisierung europäischer Kultur im 20. Jahrhundert. Mythos, Kult und Massenkultur gehörten von Anfang an zu seiner Lebensweise und dienten als besonderes Vehikel für die Kulturindustrie. Pop *verbinde subversives Dasein und Kommerz*. Das popkulturelle „Kapital“ sei stets medial und bestehe aus Musik, Mode und Tanz; sein zentrales Kommunikationsmedium: Der Körper. Durch die Anfänge der Globalisierung (oder wie Hitzler sagt: der Neoliberalisierung) und dadurch folgende starke wirtschaftliche Transformationsprozesse entstanden urbane Räume aus Armut, Arbeitslosigkeit, Unzufriedenheit und Militarisierung der Großstädte aufgrund zunehmender Gewalt. In diesen Gebieten bildeten sich Subkulturen, welche ihre *sozialen Erfahrungen zu ästhetischen Ausdrücken formten*. Ende der 1970er entstand in der New Yorker Bronx der Hiphop, eine Kulturpraxis zwischen Rap, Graffiti, Breakdance und DJ-Techniken. Ende der 1970er tobte die große Disco-Welle in den USA, während in der Bronx die „Hiphop-Blockpartys“ gefeiert wurden. Diese Art der Feierei popularisierte sich schnell, wurde als Trend von der Kulturindustrie aufgegriffen und mit der gecasteten Sugar Hill Gang und ihrem ersten Hit „Rappers Delight“ von Marktgesetzen einer sich globalisierenden Kulturindustrie durchgesetzt.

Techno und House erging es Anfang der 1980er ähnlich: Hohe Arbeitslosigkeit und geringe Zukunftschancen in großen amerikanischen Städten, besonders Detroit und Chicago herrschten. Tanz und Musik war auch dort ästhetisches Ausdrucksmittel der Verhältnisse. Nicht wie beim Hiphop über Texte, sondern durch düstere Klangkollagen und Dissonanzen im Anschluss an die Ästhetik von Kraftwerk. Im Strudel kulturwirtschaftlicher Globalisierung erreicht der düstere Techno-Sound Europa und manifestiert sich in subkulturellen Milieus. Früh entdecken die Medien die sich schnell popularisierende Jugendkultur, sehen ihre Profit Chancen und gingen fruchtbare Symbiosen mit der Organisationselite ein. Die Techno-Szene spaltete sich in den eher subkulturell orientierten „Underground“ und kommerziell orientierten „Overground“, auch „Mainstream“ genannt. Seitdem bewegt sich die Techno-Szene stets zwischen den beiden Dimensionen „Massenkultur“ und „Avantgarde“. Klein nennt

dies eine *Dekontextualisierung*, da Techno wie auch Hip-hop von einer ethnischen Minderheit der schwarzen Subkultur zu einer Popkultur weißer Mittelschichtsjugendlicher wurde.

Die Kulturindustrie (Holert und Terkessidis 1996) entstand durch eine Umwertung von durch den Fordismus geschaffenen Werten: Arbeit, Karriere, Konkurrenz, Leistung und Besitzindividualismus wurden durch Massenkonsumismus mit Geldausgeben statt Sparsamkeit, Stil statt Genügsamkeit, Kurzfristigkeit statt Dauerhaftigkeit und schneller Befriedigung von Bedürfnissen statt Aufschub ergänzt. Im Zuge der Herausbildung der bürgerlichen Gesellschaft des 19. Jahrhunderts bildete sich die Jugend als eigener Zeitabschnitt des Lebens heraus. Die sogenannten „Babyboomer“ der USA und Europas nach dem zweiten Weltkrieg verkörperten die Fortschrittsgläubigkeit des Fordismus und glaubten an eine blühende Zukunft durch stetigen Überfluss. Sie wollten die Früchte aber im Jetzt ernten und nicht erst später. An diese Stelle trat die Kulturindustrie und erfüllte die Wünsche einer Jugend ohne Kenntnis von Mangel, welche mit den Idealen des Fordismus brach. Es entstand die Kultur des Massenkonsums, ohne jedoch grundsätzliche Prinzipien des fordistischen Systems aufzugeben. Jugendliche entfernten sich vom klar strukturierten Leben ihrer in Fabriken arbeitenden Eltern, der ständigen Bedrängung ihrer Körper und disziplinarischer Maßnahmen. Der Rock'n Roll von Elvis Presley besang diese Befreiung aus dem reglementierten Leben des Fordismus. Pop interessierte fortan vor allem für Themen, welche in Probleme des Alltags übersetzbar waren und die jeder verstehen konnte, wodurch er besondere basisdemokratische Kräfte erlangte. In Folge dieses Wandels wurde die Jugend immer mehr zur „Avantgarde ihrer eigenen Abschaffung“, so Holert und Terkessidis.

Denn je mehr der mit Jugendlichkeit verkoppelte Konsumismus ins Zentrum der Gesellschaft rückte, desto mehr wurde die Gesellschaft als ganze durch ihren Konsum jugendlich (Holert und Terkessidis 1996: 15f).

Sie markiert Übergang von der Disziplinargesellschaft zur Kontrollgesellschaft: An Jugendlichkeit müsse sich alles messen: Sieht man noch jugendlich (oder gar schön) aus? Wie steht es mit der Flexibilität, dem Lebensstil? Ist man beweglich genug? Ist die Tapete nicht schon zu lange an der Wand? Pop, das sei die *ästhetische Selbstdefinition der Kontrollgesellschaft*. Annette Weber beschreibt im selben Band von Holert und Terkessidis, wie die Technokultur der 1990er durch ihre scheinbare Offenheit ge-



genüber dem Spiel mit Geschlechtsstereotypen durch eine „Girly“-Ikonografie konkurrenziert wurde und die Befreiung der Körper eine Verwirklichung neuer kontrollgesellschaftlicher Fitness-Selbstzwänge darstelle (vgl. Weber in Holert und Terkessidis 1996: 41-54).

Gabriele Klein (2004) versteht Popkulturen als kulturelle Felder, welche eng mit Kulturindustrien verflochten sind. „Pop“ meint

... eine allgemeine Bekanntheit und Beliebtheit von kulturellen Objekten, die im Unterschied zur 'anspruchsvollen' Kultur eher 'niveaulos' scheint und damit den Begriff der Massenkultur ... suggeriert (2004: 270).

Popkulturen sind vor allem *ästhetische* Kulturen, welche durch alle sozialen Schichten produziert und konsumiert werden. Popkultur kann nicht als einheitliche Kultur verstanden werden, sondern als bestehend aus vielen kulturellen Feldern, in deren Schnittpunkt von Kulturindustrie und Alltagsleben sich durch Produktion und Aneignung popkulturelle Felder konstituieren. Sie sind gekennzeichnet durch den Gegensatz von Globalität und Lokalität. So gelingt es der kulturindustriellen Globalisierung nicht vollständig, die lokalen Praktiken der Aneignung von Popkultur zu kolonialisieren, sie schafft jedoch neue teilkulturelle Ausprägungen, welche wiederum einen lokalen Charakter im Gegensatz zum Globalen erreichen. Konsumenten eignen sich die kulturindustriell produzierten Güter über kreative Praktiken des Konsums an, weisen ihnen eigene Bedeutungen zu. Konsumenten sind nicht nur passiv zu verstehen, sondern als aktive Konstrukteure ihrer Bedeutungen, welche sich Konsumgüter über Praktiken erschließen, sie in ihr Leben integrieren und somit nicht als machtlose Opfer der Kulturindustrie gewertet werden können, wie es noch die Frankfurter Schule Anfang der 1940er behauptete. Die Produktivität dieser Praxis besteht darin, Bedeutungen zu schaffen, die für das eigene Leben *relevant* sind. Relevanz ist das zentrale Bindeglied zwischen Ästhetischem und Sozialem, den Produkten und ihrer Aneignung. Relevanz selbst ist ein Produkt ihres sozialen Habitus und sorgt für soziale Differenzen und Distinktionen. So provozieren die Akteure der Kulturindustrie mit ihren Produkten eher verschiedene kulturelle Praktiken, als den Konsumenten vollständig zu vereinnahmen. Rein konfliktfrei ist diese Beziehung allerdings nicht:

Die hegemoniale Kraft der mittlerweile globalisierten Kulturindustrie trifft immer auch auf dissidente und pluralisierende Kräfte im Feld des Lokalen. Konflikt äußert sich in Popkulturen auf der Ebene des Ästhetischen, und hier vor allem als Ironie, in Form des verfremdeten Zitierens gängiger Symbole (2004: 273).

Popkultur ist immer ein Kampf um die Herstellung sozialer Bedeutungen in lebensweltlichen Kontexten mit der Wirkung des Widerständigen. Anhand der Dimensionen wie „Underground“ vs. „Mainstream“, „Global“ vs. „Lokal“ lassen sich diese Bedeutungskämpfe studieren und gleichzeitig der Spielraum von Popkultur finden. Die Aneignung von Kultur als Alltagspraxis geschieht dabei vor allem über den menschlichen Leib als physische, sinnliche und ästhetische Erfahrung. Die Praxis muss im Alltag gelebt und erfahren werden, speichert sich im Leib ab und wird Teil des sozialen Habitus. In einer Zeit, in der sich stetig mehr Diskontinuitäten herausbilden und die sich immer weiter beschleunigt, bildet der Leib das

... materiell faßbare Substrat, in das sich Erinnerungen ablagern und das die Gegenwart 'unmittelbar' spürbar werden läßt. Als Speicher des Vergangenen und als Garant des Gegenwärtigen bietet der Leib Kontinuität bei dem prekär gewordenen Versuch, Identitäten aufzubauen (ebd.2002: 274).

Über diese Prozesse der Selbstvergewisserung, längst als Alltagspraxis etabliert, werden Identität und Körper kultiviert, was die Kulturindustrie dazu anhält, ein Warenangebot zu schaffen, das die Selbstvergewisserungsleistungen und Selbstgestaltungsmöglichkeiten der Konsumenten fördert.

### 3.3. Elektronische Musik und Geräusche

Die Geschichte der Entwicklung elektronischer (Tanz-)Musik reicht weit bis in das 19. Jahrhundert zurück. Streng genommen muss ein willkürlicher Schnitt gemacht werden, da auch die musikalisch-gesellschaftlichen Entwicklungen vorher bedeutsam für nachkommende Entwicklungen waren<sup>25</sup>.

Geräusche, also ein musikalisches Ereignis von EDM, entstehen durch vibrierende Quellen, zum Beispiel durch eine schwingende Lautsprecher- oder Mikrofon-Membran. Die angrenzenden Luftmoleküle schwingen synchron mit den Vibrationen mit und erzeugen so kleine Luftdruckschwankungen, die sich in Form einer Welle vom Ursprungsort wegbewegen. Der Abstand der Wellen zueinander wird Frequenz genannt. Die menschliche Wahrnehmung von Geräuschen liegt zwischen ca. 20 Hertz<sup>26</sup> (Hörschwelle) und 20000 Hertz (Schmerzschwelle). Im Bereich zwischen

<sup>25</sup> Für eine ausführliche Einführung in die Geschichte elektronischer Musik siehe Ruschkowski (1998).

<sup>26</sup> Schwingungen pro Sekunde.

200 und 2000 Hertz hören Menschen am genauesten. Die Lautheit ist die Amplitude<sup>27</sup>, also der Ausschlag der Frequenz. Da der Mensch im Bereich von 200 bis 2000 Hertz am genauesten hört, muss dieser Bereich nicht so laut sein wie unter 200 oder über 2000 Hertz. Über Analog-/Digital-Wandel werden Geräusche zwischen ihrer algorithmisierten Repräsentation durch elektrische Spannungssignale und physikalischen Schalldruckunterschiede übersetzt ((Dodge und Jerse 1997)

Der zentrale Unterschied zwischen elektronischer (früher „elektrische“ genannt) und akustischer Musik durch Instrumente wie Klavier und Gitarre besteht darin

... beliebige Schwingungsformen in Klänge zu verwandeln und der Musik damit Klangräume zu erschließen, die den herkömmlichen mechanischen Musikinstrumenten auch bei elektrischer Verstärkung immer verschlossen bleiben werden (Kaegi 1967: 16).

Virtuelle Instrumente unterliegen keinen Materialeigenschaften, wie der Klangkörper einer Gitarre, Trompete oder den Schwingungseigenschaften von Saiten. Nachgebildete analoge Instrumente können in kleinere Einzelheiten zersetzt und anders wieder zusammengesetzt werden. Ihre reproduzierten physikalischen Klangeigenschaften können nach vorgestellten oder simulierten physikalischen Eigenschaften des Mondes oder der Sonne programmiert werden. Der Musikwissenschaftler Michael Harenberg nennt dies die Möglichkeiten einer *Phantasiephysik* (in Kleiner und Szepanski 2004)

Die Erzeugung von Klängen mittels Klangsynthese geschieht über die elektronische Kombination von Elementarsignalen. Das sind elektrische *Sinustonschwingungen* oder *Impulse* wie der *Knack*. Die heute weit verbreitete Praxis der Klangsynthese über die Kombination verschiedener Sinusschwingungen geht auf den französischen Mathematiker und Physiker Jean Baptiste Fourier zurück. Ein Sinuston als Grundelement elektronischer Klangerzeugung hat bis auf Lautheit und Tonhöhe keine weiteren Eigenschaften. Kombiniert man sie mit anderen Sinusschwingungen, so lässt sich damit der *gesamte Bereich akustischer Erscheinungen* durch Sinusüberlagerungen reproduzieren. Sinusgeneratoren erzeugen Sinusschwingungen durch elektrische Wechselspannungen. Das funktioniert auch andersherum: Weißes Rauschen besteht aus allen Frequenzen, welche anhand elektrischer Filter bis zum Sinuston abgebaut werden können. Impulse dagegen sind kurze Energiestöße. (Kaegi 1967)

Mittlerweile gibt es zahlreiche weitere Klangsynthese-Verfahren, wie z.B. das

---

<sup>27</sup> Wird in Volt gemessen, aber Dezibel ausgedrückt.

Physical Modelling oder die Granularsynthese. Ab Mitte der 1970er Jahre wurde Klangsynthese zunehmend kommerziell interessant und verließ die Grundlagenforschung der wissenschaftlichen Musikstudios. Daraus folgten die ersten kommerziell erfolgreichen Synthesizer von Yamaha, Moog usw. Kommerziell produziert wurden Synthesizer zu „Allround“-Maschinen mit Speichern, Sampling-Technologien und MIDI-Schnittstellen. Mit zunehmendem Konkurrenzkampf, steigender Computerleistung und rasant steigenden Absatzzahlen wurde der Personal Computer immer relevanter für die Produktion von Musik. Anfangs aufgrund mangelnder Leistung für Klangsynthese nur zur Klangsteuerung (Sequencer) genutzt, entwickelte er sich zu einem zentralen Instrument für die Produktion von elektronischer Musik (Ruschkowski 1998).

Die ersten Geräte zur elektrischen Klangerzeugung traten Anfang des 20. Jahrhunderts in Erscheinung. Im Jahr 1906 erzeugte eine mechanisch-elektrische Orgel durch rotierende Profilschreiben Sinustöne. Anhand einer Fernsprechleitung konnten mit ihr sogar Konzerte übertragen werden. So gab es noch zahlreiche weitere Geräte, wie die Lichtton-Orgel, Baldwin-Orgel, Trautonium, oder die Ondes Martenot, die für die öffentlich wahrgenommene Musik des 20. Jahrhunderts aber kaum eine Rolle spielten.

Erst der völlige Verzicht auf das Musikinstrument ... hat zu jener fruchtbaren Entwicklung geführt, die als elektronische Musik innerhalb weniger Jahre weltbekannt geworden ist, die junge Komponistengeneration in ihren Bann gezogen und das gesamte Musikschaffen unserer Gegenwart entscheidend beeinflusst hat (Ruschkowski 1998: 17)).

Elektronische Musik überwand die herrschende Barriere der mechanischen Musik: *Distanz und Zeit*. Die Form der musikalischen *Aufführung* wurde aufgrund fehlender Rückwirkung des Publikums auf den Musiker durch die Übertragung zu einer *Reportage* und, wenn sie auf ein Speichermedium übertragen wurde, zur immer wieder hörbaren *Reproduktion*. Vor dieser Entwicklung war es üblich, Musik immer live und direkt vom Künstler präsentiert zu bekommen: ein direktes Rückkopplungs-Verhältnis zwischen Publikum und Musiker. So änderte sich das Verhältnis von Musiker und Zuhörer grundlegend: die *Reproduktion wurde zum Maß für die Qualität der Live-Veranstaltung*. Eine Antwort auf diesen Strukturwandel suchte man in der *experimental music* oder *musique concrète*. Auf Tonband aufgenommene Geräusche wurden neu zusammengefügt – das *Sampling* war geboren. 1953 gründete sich in Köln

das Studio für elektronische Musik beim Westdeutschen Rundfunk, welches die Öffentlichkeit mit elektronisch geschaffener Musik bekannt machte. Komponisten und Techniker dieses Studios – wie Karlheinz Stockhausen, Pierre Schaeffer oder Herbert Eimert gaben der modernen elektronischen (Tanz-)Musik mit ihrer Experimentierfreudigkeit den Nährboden<sup>28</sup> (Kaegi 1967) .

### 3.4. Zur Geschichte elektronischer Tanzmusik

Mitte der 1950er Jahre kamen Teile der jamaikanischen Musik-Kultur in die „schwarzen Viertel“ von New York und Chicago - und mit ihr zwei zentrale musikalische Praktiken: *Rudie Blues* und *Dub*<sup>29</sup> (Poschardt 1995). Beide stellten zum *Zwecke der Live-Performance verfremdete Stücke* von Originalversionen dar. Rudie Blues waren Versionen eines originalen Rhythm 'n Blues Stückes, welche nochmalig etwas rauer eingespielt wurden, um den Eigenschaften jamaikanischer Soundsysteme gerecht zu werden. Ein Dub war die reduzierte Instrumentalversion (ohne Gesang) mit besonderem Fokus auf Rhythmus und Bass. Im besonders tanzbetonten Funk der 1960er Jahre (unter starkem Einfluss von James Brown) wurde die Idee geboren, den Rhythmus eines Stückes länger als das Stück selbst zu erhalten. Bis dato wurden einzelne Stücke stets überblendet. Funk war stark rhythmisch betont, sodass das Publikum einen schnellen Wechsel zum nächsten Stück belohnte, um direkt weiter tanzen zu können. DJs wie Francis Grosso galten als erste, die diese schnellen Überblendetechniken („slip-cueing“) formten und mithilfe von Pitch-Shiftern beherrschten<sup>30</sup>. Grosso galt auch als der DJ, welcher Teile von Platten übereinander legte und damit erstmalig eine Soundästhetik des Breakbeat kreierte. Die DJs der nächsten Generation übertrugen diese Techniken in den Hip-hop und ergänzten sie mit Drum-Machines der Firma Roland. Der Rhythmus der Platten konnte nun erhalten oder ergänzt werden, sodass sich neue Freiräume zur Gestaltung ergaben, welche im Hip-hop unter anderem mit Rap und MCs gefüllt wurden. Um sich der neuen Praxis im Club anzupassen, entstanden Disco-Remixe von Liedern mit dem Fokus auf Rhythmus, Ausdehnung der rhyth-

<sup>28</sup> Für eine ausführliche Einführung in die Geschichte der elektronischen Musik siehe Ruschkowski (1998: 15-147)

<sup>29</sup> Für eine ausführliche Einführung in die Geschichte elektronischer Tanzmusik und ihrer Genres, siehe (Meyer 2000: 33-60; Poschardt 1995; Kemper 2004: 6-23; Butler 2006: 32-75)

<sup>30</sup> Für eine ausführliche Auseinandersetzung mit der Geschichte und Kultur des DJs siehe (Poschardt 1995)

mischen Passagen und der Reduktion von Vocals. Durch die Wortgewalt der MCs prägte sich die Dancefloor-Kultur immer mehr. Die Plattenindustrie erkannte früh das Prinzip der durch Drum-Machines verlängerten Musikstücke und veröffentlichte Maxisingles auf Vinyl, die längere, transparente Rhythmuspassagen enthielten (Poschardt 1995).

Die Ästhetik der Stücke der Düsseldorfer Band Kraftwerk hatte nachhaltige Auswirkung auf die Genres House und Techno:

Ihre Ästhetik der Kälte und Transparenz schuf eine ebenso minimalistische wie rhythmusorientierte Musik (Illschrner in Kleiner und Szepanski 2004: 23).

Auch andere, zum Beispiel viele Pop-Bands (wie Pink Floyd), begannen sich in den 1970ern immer mehr elektronischer Instrumente zu bedienen. Anfang der 1980er erschienen mit „New Wave“ und „New Romantic“ die ersten Bands (z.B. Human League, Depeche Mode etc.), welche ausschließlich Musik mit Synthesizern machten und die Kraftwerk-Ästhetik weiterentwickelten. Mitte der 1980er erschienen mit „Electronic Body Musik“ (EBM) vornehmlich Bands wie Front 242, The Klinik und Nitzer Ebb. Die noch von Stockhausen forcierte Raummusik, was unter anderem die Verteilung von Geräuschen im Raum (und nicht mehr frontal, z.B. über eine Bühne) und die Auflösung des klassischen Gegensatzes von Publikum und Künstler bedeutete, wurde hier zwar wieder gegen das klassische Bühnenkonzept ausgetauscht, hatte aber nachhaltige Auswirkungen. Es waren die Bands des EBMs, die erstmalig auf avantgardistischen „Clubnächten“ in mäßig laufenden Diskotheken der 1980er für elektronische Musik sorgten.

Inspiziert durch das Entwerfen von Beats durch die Hiphop-Praxis der Drum-Machines und dem Erbe von Kraftwerk, fingen in den späten 1970er Jahren viele DJs an, selbst in Studios Musik zu machen. Sie verstanden nicht viel von den Musiktechniken und hatten häufig auch keinen musikalischen Hintergrund. Stattdessen eigneten sie sich das meiste autodidaktisch an. Verschiedene DJs hatten unterschiedliche musikalische Geschmäcker, Einflüsse und Bedürfnisse, was sich in verschiedene Stilrichtungen kanalisierte und im House mündete (Illschrner Kleiner und Szepanski 2004). House entwickelte sich Anfang der 1980er Jahre in der Homosexuellen-Szene als eigenes Genre aus der Disco-Kultur heraus. Anfänglich wurde es aufgrund seiner auf Rhythmus reduzierten Intensität und erhöhten Geschwindigkeit als „High Energy“ bezeichnet. Nach weiteren Radikalisierungen des ursprünglichen Disco-Sounds

etablierte sich der Name „House“, da diese Richtung speziell in der Chicagoer Diskothek „Warehouse“ gespielt wurde. Gleichzeitig wurde in New Yorker Diskotheken eine durch Soul- und Gospelpassagen vor allem an Frauen orientierte Richtung gespielt und entwickelt, was schließlich zum Deep-House und Garage-House führte. Im Anschluss an die Popularisierung dieser Genres folgten die ersten kommerziellen Produktionen. Technologien wurden günstiger und verbreiteten sich. Die „Homerecording“-Bewegung startete (Meyer 2000).

Eine Umnutzung der Roland TBR 303 Bassmaschine führte in Detroit zu einer besonders harten, „ätzenden“ Variante des House, dem Acid-House und Detroit-Techno<sup>31</sup>. Mitte der 1980er kam House nach Europa, insbesondere England (Manchester-Rave), und Ende der 1980er auch nach Deutschland, hier vor allem nach Frankfurt und Berlin. In Europa wurden House & Techno weitaus beliebter als sie es jemals in den USA waren. Zahlreiche Subgenres entwickelten sich in den europäischen Metropolen: French-House, Dream-House, Trance, Gabber, uvm. Der MC wurde im amerikanischen Hip-hop immer dominanter, was zur Weiterentwicklung hin zum Rap führte. In England folgte daraus, dass der Sprechgesang trotz Breakbeats zurückgedrängt wurde und sich mit den in Europa boomenden Spielarten des House & Techno kombinierte. Mitte der 1990er entstanden so Subgenres wie Nu Skool Breaks, Jungle, Triphop, 2step, Drum & Bass, uvm. Mit dem Start der Club und Rave-Kultur in Europa – vor allem in England und Deutschland – kommerzialisierte die Organisationselite der deutschen Techno-Szener ihre Musik teilweise selbst und wurde dabei mit offenen Armen von der Pop-Industrie empfangen (Illschner in Kleiner und Szepanski 2004)

Laut der Dokumentation „We Call it Techno“<sup>32</sup> gab es bereits Anfang der 1980er eine kleine Szene in Frankfurt, die sich selbst als „Techno“ bezeichnete. Talla 2XLC, welche damals technologisch erzeugte Musik als Plattenverkäufer in das Fach „Techno“ sortierte, gründete auch 1984 den sonntags stattfindenden „Techno-Club“ in der Disco „No-Name“ in Frankfurt. Bereits 1987 war die in die Disco umgezogene Veranstaltung „Techno-Club“ über die Grenzen Deutschlands hinaus als der Treffpunkt für die

31 Nicht nur der „ätzende“ Klang der Roland TB 303 wurde zum unverkennbaren Symbol für Acid-House, auch die Droge „Acid“. (Meyer 2000, S.49)

32 Dokumentation „We call it Techno“, Sensemusic 2008. [www.wecallittechno.net](http://www.wecallittechno.net), Zugriff: 03.06.2009. Da ich keine detaillierte wissenschaftliche Aufarbeitung der Anfangszeiten der Techno-Szene in Deutschland fand, beziehe ich mich auf diese Dokumentation. Sie ist eine Retrospektive mithilfe zentraler Akteure der Anfangszeiten.

Techno-Szene bekannt. Sie gilt als die erste Club-Nacht, in der ausschließlich elektronische Musik von Bands wie Depeche Mode oder Front 242 lief. Der Techno-Club sprach schon bald auch Publikum jenseits der Szenegänger an, popularisierte sich selbst und Techno so stark, dass auch „irgendwann schicke Mädchen dazu tanzten“ (Jürgen Laarmann, in „We Call it Techno“.).

Acid House kam nach Berlin und fing sich an mit der lokal vorhandenen, aber kleinen Techno-Szene zu vermischen. Der erste Techno-Club, in dem ausschließlich Techno in Form von Acid-House lief – das Ufo - wurde gegründet. Schon damals stellte dies einen großen Unterschied zu den üblichen Diskotheken dar: Ein schmutziger Veranstaltungsort, viel Nebel, Stroboskope und im unsanierten Zustand belassen. Acid-House wurde zum Hit – fröhlich, offen, hedonistisch - und mittlerweile wusste auch die populäre Jugendzeitschrift „Bravo“, dass Acid-House gerade der Trend schlechthin war. Kurzerhand hatten viele andere Clubs in Deutschland Acid-House-Nächte, aber nach bereits 2 Jahren war dieser Andrang wieder vorbei. Aus Teilen einer hedonistisch orientierten Berliner Avantgarde formierte sich die erste kleine Loveparade im Sommer 1989. So war Techno eine eher „exklusive“ Musik - bis die Mauer fiel. Begeisterte aus dem Osten Deutschlands begannen sich für die Ästhetik und Feierei zu interessieren. Ostdeutsche Veranstalter mischten sich mit Westdeutschen DJs und begannen, gemeinsam Projekte zu organisieren. Speziell im Osten Berlins gab es viele brachliegende Räumlichkeiten, die besetzt und genutzt wurden. Im Ufo Club veranstaltete der damals noch unbekannte DJ Tanith den Cyberspace-Club, in dem es vor allem um harte Sounds mit dunklen Atmosphären in dunklen Räumen ging – eine Ästhetik, für die „Techno“ als musikalisches Subgenre auch heute noch steht. Das Konzept des Cyberspace-Clubs wurde zusammen mit Wolfgang Neugebauer auch bekannt als „DJ WolleXDP“ zu den „Tekknozid“-Partys ausgebaut und es entstanden die ersten „Megaraves“ mit bis zu 3000 Clubgängern an einem Abend. Diese Welt des anderen, des Harten, inspirierte die damalige Kunst- und Modeszene in Berlin, welche sich individuelle Outfits für den Abend schafften und an der Dekoration der Clubs mitwirkten. Die Veranstalter der „ersten Stunde“ waren sehr experimentell und offen, integrierten viele verschiedene Ideen und andere Akteure. Die deutliche Trennung von Publikum, Veranstaltern und DJs gab es noch nicht: Manchmal wurde zusammen mit dem Publikum die Veranstaltung auf- und abgebaut, DJs waren noch keine Stars und das Publikum tanzte auch nicht dem DJ zuge-



wand. Zur Loveparade 1991 kamen, durch die lokalen Clubs organisiert, wichtige Szene-Macher der verschiedenen Städte Deutschlands zusammen und fingen an, national zu kooperieren. Eine aktionistische Lebenshaltung um die Ideale der Szene bildete sich heraus. Nicht nur am Wochenende auszugehen, sondern selber Szene-Projekte, wie Labels, Clubs, Booking-Agenturen und Zeitschriften, zu gründen und voranzutreiben, wurde wichtig. Anhängerschaften der einzelnen Szenen, auch „Posse“ genannt, bildeten sich heraus und wurden zu konsistenten, wirtschaftlich wichtigen Säulen der einzelnen, mittlerweile miteinander vernetzten Techno-Szenen in Deutschland. Anhängerschaften bildeten sich um DJs und begleiteten ihn von Auftritt zu Auftritt in den Städten Deutschlands. Der Frankfurter DJ Sven Väth gilt als einer der ersten, dem das Publikum von Angesicht zu Angesicht gegenüber stand, der beobachtete und wartete, dass sich durch ihn die Stimmung steigerte. Techno-Szenen wuchsen zusammen und wurden immer größer. Auch der Neid und die Konkurrenz stieg, als sich Techno in das normale Disco-Nachtleben integrierte. Einstiegsbarrieren für die Produktion von Techno fielen durch stetig günstiger werdende Computer- und Musikhardwaretechnik. Die sich immerzu differenzierende Techno-Szene gewann mehr Medien und bot für viele Akteure Chancen zum sozialen Aufstieg, sei es als DJ, Produzent oder Veranstalter. Aus der Szene spalteten sich Akteure ab, welche größere kommerzielle Interessen verfolgten, die „Megaraves“ (wie die „Mayday“) veranstalteten oder Zeitschriften für die gesamte Techno-Szene schufen. Damit stieg der gesamte wirtschaftliche Umsatz der Szene enorm. Die DJ-Gagen schossen in die Höhe, da mit dem Star-Status des DJs der Erfolg einer Veranstaltung stark zusammenhing (ebd.).

Das „Abziehbild“ des Ravers entwickelte sich aus einer Interpretation des Status Quo der Techno-Szene durch den kommerziell „angefixten“ Technointeressierten. Sich stetig variierende Dekorationen und Mode wurden zu immerselben bunten Frisuren und „verrückten“ Outfits. Viele Akteure der ersten deutschen Techno-Generation ab Mitte der 1980er bis ca. 1992/93 waren mit dieser Entwicklung unzufrieden, zogen sich insgesamt aus der Techno-Szene zurück oder verweilten in kleineren Nischen (ebd.).

## 4. Methode: Fokussierte Ethnografie

Bevor ich in die Beschreibung meines empirischen Feldausschnittes fortschreite, werde ich die meiner Datenerhebung zugrunde liegende Methode erläutern (Kap. 4.1), eine Selbstreflexion vornehmen (Kap. 4.2) und schließlich die Durchführung meiner Datenerhebung und die Auswertung meiner Daten beschreiben (Kap. 4.3).

### 4.1. Einführung in die Methode

Für die Beantwortung meiner Forschungsfrage, wie Neues bei der Produktion elektronischer Tanzmusik entsteht, untersuchte ich sechs Musik-Produzenten der Techno-Szene. Die empirischen Daten dieser Diplomarbeit erhob ich anhand *fokussierter Ethnografie* (Knoblauch 2001)

Fokussiert ethnografisch forschen bedeutet, den Erhebungsschwerpunkt auf „einen bestimmten Ausschnitt eines sozialen Feldes“ (ebd.: 132) zu setzen. Kurzfristige teilnehmend-beobachtende Feldaufenthalte dienen zur Erhebung von Daten, welche intensiv analysiert werden. Mithilfe technischer Aufzeichnungsgeräte werden trotz kurzer Feldaufenthalte große detaillierte Datenmengen erhoben, welche zusammen mit Beobachtungen als wesentliche Datengrundlage dienen. Gegenstand der fokussierten Ethnografie sind Handlungszusammenhänge, natürliche Situationen und Interaktionen, in denen sich die Beobachteten, in meinem Fall die Musikproduzenten, alltäglich bewegen. Für den forschenden Beobachter geht es um die Einnahme einer Teilnehmerrolle im Feld zum Kennenlernen der *Binnenperspektive*. Zentrales Ziel ist das Erheben des für einen Feldausschnitt relevanten Hintergrundwissens.

Soziologische Ethnografie ist „gesellschaftliche Selbst-Beobachtung“ (ebd., 134). Der soziologische Ethnograf findet sich bereits in der Kultur des Feldes zurecht und erhebt sie nicht erst anhand seiner Forschung. Durch dieses Wissen ist er in der Lage, einen geeigneten Feldausschnitt für sein Forschungsinteresse auszuwählen und Feldzugänge herzustellen, um „natürliche“ Situationen zu erforschen. Natürlichkeit bezieht sich nicht auf einen naturwissenschaftlichen Positivismus, sondern auf die Annahme, dass die untersuchten Situationen auch ohne die Anwesenheit des beobachtenden Wissenschaftlers so stattfinden würden, wie sie es während der teilnehmenden Beobachtung tun.

Fokussierte Ethnografie ist *konstruktivistisch*, das heißt, „sie rekonstruiert einerseits die Wissens- und Erfahrungsstrukturen der Beteiligten, die den Sinn ihrer Handlungen konstituieren ... Und in ihren häufig minutiösen Detailanalysen versucht sie andererseits, die situative Konstruktion der Wirklichkeit in den beobachteten Handlungen nachzuzeichnen“ (ebd.: 135). Als Feld verstehe ich Knoblauch folgend „den sozialen Ort, an dem die Untersuchten ihre Zeit verbringen und wo die Forscherin sie beobachtet“ (Knoblauch 2003: o.S.)<sup>33</sup>. In meinem Fall ist das der Ort, an dem Musikproduzenten ihre House/Techno-Musik produzieren – das Homerecording-Studio.

Die systematische Selbstbeobachtung und Explizierung des eigenen Vorwissens und der Vorerwartungen ist eine zentrale Bedingung für soziologische Ethnografie (Knoblauch 2003). Es geht dabei um die Vermeidung von Vorurteilen und „blinden Flecken“. Während der Forschung wird der Forscher Teil des Feldes, nimmt somit direkten Einfluss auf seine Daten. Vorurteile wären z.B. bestimmte Aspekte vorneweg als irrelevant für die Beantwortung der eigenen Forschungsfrage zu erklären, obwohl sie druchaus relevant sein können. „Blinde Flecken“ zu haben bedeutet, manche Aspekte des Feldes aus Unwissenheit für die Beantwortung der Forschungsfrage nicht in Betracht zu ziehen. Zur systematischen Selbstbeobachtung gehört also auch eine prinzipielle *Offenheit* gegenüber dem zu erforschenden Gegenstand und damit auch die Bereitschaft, bereits geschaffene Ergebnisse wie unterscheidende Kategorien und Erklärungen zu ändern, die Grenzen des Feldausschnitts zu verschieben und seine Überzeugungen, die aus jahrelanger Zugehörigkeit zum Feld entstanden sind, im Prozess zu revidieren. (vgl. Kleining 2001)

## 4.2. Selbstreflexion

Bereits Mitte der 1990er Jahre erlangte elektronische Tanzmusik eine starke Bedeutung in meinem Leben. Es fing an mit dem Hören von „Hardcore-Techno“ im Schulbus und Schauen von Eurodance-Videos auf den Fernsehsendern VIVA und MTV. Der regelmäßige Besuch von Clubs, in denen vornehmlich elektronische Tanzmusik spielte, stellte sich Anfang 2000 ein. Nach reichlich Lernen und Training der basalen DJ-Mixtechniken folgten zuerst Auftritte auf kleineren Privatpartys und schließlich

<sup>33</sup> Zitat stammt aus unpaginiertem Seminartext.

die ersten „Gigs“ in Clubs. Im Jahr 2006 gründete ich die WebTV- und Radio-Sendung „Berlin Mitte Institut für Bessere Elektronische Musik“<sup>34</sup>. Über die Sendung entstehende Kontakte und Netzwerke beschwerten mir viele weitere Engagements in der Techno-Szene. Bis heute bin ich auf verschiedenen Veranstaltungen „Resident DJ“, helfe beim „Booking“ und produzierte erfolgreiche WebTV- und Radio-Sendungen über elektronische Musikkultur im Internet. Der Produktion von elektronischer Tanzmusik am Computer widmete ich mich im Jahr 2008, was ich aber schnell wieder aufgab. In der kurzen Zeit eines Jahres und mit eher sporadischen Versuchen gelang es mir nicht, das erforderliche Produktionswissen autodidaktisch zu erlernen und mich in die zahlreichen „Kniffe“ der Produktion einzuarbeiten, die schließlich zu akzeptablen Ergebnissen führen<sup>35</sup>.

Seit 2007 studiere ich die sozialwissenschaftliche und feuilletonistische Literatur über die Techno-Szene, wozu auch zahlreiche für die Techno-Szene typisch gewordenen Medien des Internets - wie Blogs, Foren, Internetseiten und Social-Media Plattformen - gehören. Dadurch und aufgrund meiner jahrelangen Tätigkeit als DJ, Moderator und Booker ist davon auszugehen, dass ich tief in die Kultur der Techno-Szene involviert bin und viel Vorwissen in die Forschung mitnehmen werde. Dieses *autoethnografisch* angeeignete Wissen und dessen stetige Reflexion spielt eine große Rolle bei der Beschreibung des Feldes. Dass Forscher selbst zuerst als Anhänger einer Musik-Szene agierten, um sie schließlich zum Gegenstand ihrer Forschungen zu wählen, ist nicht unüblich: Die Geschichte der Erforschung verschiedenster Aspekte der Techno-Szene war erstens geprägt von ethnografischer Methodik und zweitens durch eine Begeisterung und Involviertheit der Forschenden in die Techno-Szene, siehe exemplarisch die Arbeiten von Butler 2006, Hitzler 2001, Kemper 2004, Meyer 2000 und Poschardt 1995.

Einerseits ist die hohe Vertrautheit mit der untersuchten Techno-Szene hilfreich und sogar für die Methode der fokussierten Ethnografie nötig, da somit ein für die Fragestellung relevanter Feldausschnitt gewählt werden kann sowie durch bereits bestehende Kontakte leicht Feldzugänge hergestellt werden können. Andererseits ist manches Vorwissen und sind manche als selbstverständlich wahrgenommenen und damit unbemerkten Aspekte für die Forschung hinderlich. Die negativen Effekte des

<sup>34</sup> <http://www.berlin-mitte-institut.de/>

<sup>35</sup> Siehe hierzu auch eine Arbeit von Horning über implizites Wissen („tacit knowledge“) beim Audio-Engineering im Musikstudio ((Horning 2004)

Vorwissens versuche ich durch die Generierung und Auswertung von Daten qua Leitfaden-Interviews, teilnehmender Beobachtung und Audioaufnahmen zu mindern<sup>36</sup>.

### 4.3. Operationalisierung

Bei meiner teilnehmenden Beobachtung konzentrierte ich mich auf die Tätigkeiten *Betrachten*, *Hören* und *Fragen* (vgl. Knoblauch 2003). Vier Fragen waren in jeder Situation für mich anleitend: *Was geht hier vor? Was macht der Produzent? Was bedeutet das für ihn? Wie bewertet er was und warum bewertet er es so?*

Zwei Datensorten bilden meine empirische Grundlage: Nach den Sitzungen geschriebene (1.) Protokolle, welche auf meinen Beobachtungen, Leitfragen und Notizen beruhen sowie (2.) Audio-Aufzeichnungen (AF) der teilnehmenden Beobachtungen, anhand derer ich meine Protokolle ergänzte und welche ich zielgerichtet zum Zwecke des Zitierens für diese Abschlussarbeit sequentiell transkribierte. Im Anschluss an die Erhebungen indexikalisierte ich die Audio-Aufzeichnungen anhand von Kategorien (Klangdesign, Arrangementdesign, Strategien zur Produktion etc.), die ich im Laufe des Forschungsprozess herausarbeitete. Die geschriebenen Protokolle kodierte ich anhand der gebildeten Kategorien, um sie ordnen und auswerten zu können.

Zur Generierung von Kategorien dienten analytische Memos. Nicht selten kamen Ideen zur Interpretation, Zuordnung und Kategorisierung außerhalb jeder Auseinandersetzung mit dem Forschungsgegenstand, welche ich ebenfalls als Memos festhielt und später einfließen lies. Der gesamte Forschungsprozess war *iterarisch*: Im Zuge der Forschung bildete ich anhand neuer Memos neue Kategorien bzw. differenzierte bereits getätigte Kategorien aus, was dazu führte, dass bereits aufbereitete Daten mehrmals durchgearbeitet und geordnet werden mussten.

Direkt nach der teilnehmenden Beobachtung begann die Protokollierung: Zuerst die gedanklichen Memos, dann die schriftlichen. Schließlich wurde die angefertigte Aufzeichnung durchgearbeitet und das Sitzungsprotokoll ergänzt. Bei der Protokollierung war der Fokus auf die Darlegung der Beobachtungen und die separate Auswei-

<sup>36</sup> Nicht zuletzt wirkt auch die *Methode* der fokussierten Ethnografie, die Auswahl der Fragestellung und die Datensorten strukturierend auf die Untersuchung und damit meine Ergebnisse. Daher gehe ich nicht davon aus, dass meine Daten und Ergebnisse im positivistischen Sinne „vom Himmel fallen“, sondern durch meine Methode der Datenerzeugung geschaffen wurden. (vgl. Knoblauch 2003)

sung meiner stetig auftretenden Interpretationen. Nicht selten wurden eigenes Vorwissen und implizite Bewertungen, welche aus jahrelanger Zugehörigkeit zur Techno-Szene in die Untersuchung resultierten, während der Beobachtung oder Protokollierung deutlich.

Die Nutzung von „Leitfaden-Fragen“ passt am ehesten in Datensorte des Interviews. Allerdings vermied ich die bewusste Herstellung von Interview-Situationen, um entsprechende Leitfragen in die Interaktion mit den Erforschten als natürliche Frage im Kontext der Musikproduktion einzubringen. Je nachdem wo eine Leitfrage gerade passte, wurde sie gestellt und angepasst, jedoch kein Leitfragebogen dogmatisch „abgearbeitet“. Der allgemein *informelle Charakter des Umgangs* miteinander in der Techno-Szene erleichterte diese Vorgehensweise erheblich, kam ihr gar entgegen. Ein „steifes“ Interview zur Ermittlung der Praktiken bei der Musikproduktion wäre unangemessen, da die Produktion nur schwerlich „aus dem Stegreif“ erklärt werden kann, sondern bevorzugt beispielhaft am Computer demonstriert wurde. Auch hätte eine formale Interviewsituation das informelle und „lockere“ Produktions-Setting gestört und nicht zuletzt als Datensorte auf die generierten Daten Einfluss gehabt. Gleichzeitig sorgte der strukturierende Charakter der Leitfragen dafür, in der doch recht kurzen Aufenthaltszeit von ca. zwei bis fünf Stunden im Feld pro Produzent alle für relevant gehaltenen Aspekte in der Beobachtung zu behandeln.

Da im Produktionsstudio aufgrund ständig laufender Musik eine ungünstige Geräuschkulisse herrschte, welche Audio-Aufzeichnungen zu erschweren drohte, statte ich die Produzenten und mich mit Headsets aus, welche über das mundnahe Mikrofon nun einwandfreie Aufnahmen ermöglichten. Die Headsets wurden jedoch nicht aufgesetzt, sondern um den Hals gelegt. Die Befürchtung einer starken Reaktanz der Probanden auf die Mikrofone stellte sich bei der Untersuchung in einem so wieso stark technologischen Feld als irrelevant heraus: Nach bereits zwei bis drei Minuten Nutzung schien weder mir noch dem Probanden das Tragen eines Mikrofons noch bewusst zu sein.

Meine Feldzugänge erlangte ich durch über Jahre gewachsene Kontakte durch meine Aktivitäten als DJ und Radio-Moderator. Ich beteuerte wenig Wissen von Musikproduktion zu haben, um stetiges Nachfragen meinerseits und Bitten um genauere Beschreibungen vorneweg zu legitimieren. Den Beobachteten war klar, dass ich mit einem wissenschaftlichen Interesse zu ihnen kam. Ich gab mich als Student aus, wel-

cher wissen wolle, wie sie ihre Musik produzieren. Gleichzeitig verwies ich auf Anonymität, wissenschaftliches Interesse und keinerlei Pläne zur Produktion eigener Musik. Vor allem letzteres erschien mir wichtig, um Konkurrenzdenken und damit die Vorenthaltung von Wissen durch die Beobachteten auszuschließen. Gelegentlich bat ich die Produzenten um die Durchführung und Erklärung einiger für ihre Arbeit üblichen Praktiken, wie die Arrangierung eines „Loops“ oder die Erstellung eines „Sounds“. Dass die Produzenten erklärend am Bildschirm zeigten, was sie genau machten, erwies sich zur Rekonstruktion von Musikproduktion als sehr hilfreich.

Meine gesamte Datenerhebung ist als *explorativ* einzustufen, da meine Auswahl der beobachteten Akteure im Feld willkürlich erfolgte und die untersuchte Anzahl von sechs Personen zu gering ist, um die Ergebnisse auf eine Grundgesamtheit „aller House/Techno-Produzenten“ zu verallgemeinern. Ich wählte meine Samples nicht repräsentativ aus, sondern suchte für mich erreichbare Musik-Produzenten der Techno-Szene, die in Berlin wohnen und bereit waren, mir ein paar Stunden ihrer Zeit zur Verfügung zu stellen, mich ihren Produktionen beisitzen zu lassen und meine zahlreichen Fragen bei der Produktion ihrer Musik bereitwillig zu beantworten.

## **5. Empirie: Die Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio**

Dieses Kapitel dient zur Beschreibung meines Feldausschnittes, der *Produktion von House/Techno-Tracks durch Musikproduzenten im Homerecording-Studio*. Die Ausführungen sind eine Verbindung aus erhobenen Daten durch teilnehmende Beobachtung, meiner autoethnografisch gesammelten Erfahrung durch lange Zugehörigkeit zur Techno-Szene und zitierter Fachliteratur.

### **5.1. Der Techno/House-Produzent**

Meine untersuchten Musikproduzenten produzierten vorzugsweise House/Techno-Musik in ihrem Homerecording-Studio, um die Musik anschließend auf einem Label zu veröffentlichen und anhand ihrer veröffentlichten Musik eine öffentliche Aufmerksamkeit zu erlangen, die ihnen bezahlte Auftritte auf „Events“ ermöglicht.

JMK: Wieso musst du die Sachen (Tracks) jetzt verkaufen NS: Na ich will halt, dass die veröffentlicht werden ... um so meinen Wert als DJ zu steigern in erster Linie, um höhere Gagen zu bekommen, mehr Gigs zu bekommen (AF\_NS\_3, 10: 45).

Du bist nix anderes als ne Britney Spears, oder ne Madonna, ja so ist es ja im Prinzip, oder Robbie Williams, die sich hinstellen, die Musik auf den Markt schmeißen, um gebucht zu werden (AF\_RH\_1\_1 51: 30).

Ihre Musik produzieren sie in Form von „Tracks“. Tracks sind das verwertbare Ergebnis, zu dem Tänzer auf Events tanzen und das die DJs zusammen mit anderen Tracks mixen, um einen scheinbar nicht endenden „Klangteppich“ als DJ-Mix zu erzeugen. Diaz-Bone klassifiziert Produzenten als Künstler-Unternehmer, wobei es

... die stete Unruhe [ist], die das Unternehmerische (das Freiberufliche) kennzeichnet ... Geredet wird über das rastlose Verfolgen neuer Projekte, die unternehmerische Mobilität, das Reisen des DJs und Produzenten in die Techno-Metropolen und die anderen Länder mit vielen Technofans (wie Japan), die strategische Planung verschiedener Labelaktivitäten in verschiedenen Subgenres ... All das repräsentiert den beredsamen Unternehmerkult in Form einer eiteln Emsigkeit in der Technowelt. (Diaz-Bone 2002: 343f).

Alle Musikproduzenten, die ich untersuchte, machten Musik, um sie anschließend einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen, dadurch an Popularität zu gewinnen, Geld zu verdienen und von ihrer Tätigkeit idealerweise leben zu können. Wie relevant diese Öffentlichkeit der Szene ist, sieht man, wenn sie „wegbricht“. Einem der untersuchten Produzenten, der speziell Musik für eine Teilszene der Techno-Szene schuf („Nusskoolbreaks“), passierte dies:

Es hat die Konsequenz, dass, weißt du wenn ne Szene, in der du nen Namen hast, und die ne interessante Szene war, die dir Möglichkeiten gegeben hat relativ viel rumzukommen und zu spielen, wenn die sich in Wohlgefallen auflöst, dann ist das für mich natürlich nicht gut. Weil mir das ganz viele Möglichkeiten des Auflegens genommen hat, und es ist natürlich Kacke, also ich mach meinem Genre nen Namen und das Genre stirbt weg. Das kann für mich als Künstler natürlich nicht gut sein (AF\_CJ\_4, 1: 00: 37).

Die von mir untersuchten Produzenten waren nicht nur Muskschaffende, sondern vor allem DJs, also *auflegende Produzenten* oder wie Diaz-Bone (2002: 349) sagt „multiple Künstlerexistenzen“. In einer ethnografischen Untersuchung über Hobby-Produzenten in Homerecording-Studios fand Bryce Merrill drei weitere Motive für die Produktion von Musik:

Home recordists use recording technologies to experience creative self-expression and exploration; they record to create, revisit, and revise memories; and they make recorded music to experience catharsis in their everyday lives. (Merrill in Vannini 2009: 196)

Für Musikproduzenten bedeutet die Schaffung von Musik also nicht nur die funktio-



nale Produktion von Musik in dem Sinne, dass am Ende ein fertiger Musiktrack geschaffen wurde, den sie verkaufen können und der ihren öffentlichen Wert steigert. Die Musikproduktion geschieht auch, um ihr intellektuelles und emotionales Schaffensbedürfnis („need to create“) zu befriedigen und seelische Befriedigung („catharsis“) zu erlangen. Die Erfahrung kreativ zu sein ist eine belohnende Erfahrung. Merill folgend kann die Musikproduktion und das technologische Equipment somit auch als *mechanischer Therapeut* verstanden werden<sup>37</sup>.

Fertig produzierte Tracks werden in der Regel als „Release“ über Musiklabels veröffentlicht<sup>38</sup>. Dazu schicken Produzenten „Demos“ an Labels. Häufig entstehen so langjährige Beziehungen zwischen Produzenten und Labelbetreibern, die von der wechselseitigen Kooperation profitieren. Es gibt auch viele Produzenten, die kein Label finden und dann selbst eins gründen, um ihre eigene Musik verkaufen zu können. Manche Labels veröffentlichen ihre Musik als kostenlosen Musik-File-Download (z.B. Netlabels) andere kostenpflichtig über Download-Plattformen im Internet<sup>39</sup>, viele verkaufen ihre Musik auch als Schallplatte via Online-Versand oder „klassisch“ im Schallplattengeschäft<sup>40</sup>.

Musiklabels stehen in der Regel für ein bestimmtes Konzept, z.B. einen „Sound“. Anhand dieses Sounds schaffen sie sich eine Öffentlichkeit an Hörern und DJs, die das Label dann immer wieder mit diesem Konzept assoziieren und die veröffentlichte Musik kaufen und weiter empfehlen. Die Veröffentlichung von Musik wird „Release“ genannt und ist von zentraler Bedeutung für produzierende DJs: Dadurch gewinnen sie an *Aufmerksamkeit* bei Event-Veranstaltern, Club-/Radio-/Podcast-Publikum, Print- und Onlinemedien, wie Magazinen und Blogs und anderen Musik-Labels. Diese Aufmerksamkeit dient bei auflegenden Produzenten dazu, an gut bezahlte „Bookings“, also DJ- oder Live-Auftritte in Clubs zu gelangen, lokal durch Europa oder die Welt „zum Auflegen“ zu reisen und die Verkäufe der eigenen Musik zu fördern oder gar Angebote anderer Labels zur Veröffentlichung ihrer Musik zu erhalten.

37 Die Musiksoziologin Tia DeNora sieht Michel Foucault folgend Musik als eine „Technologie des Selbst“ an, anhand derer die sich Individuen als soziale Agenten konstituieren. (Pinch und Bijsterveld 2004: 615)

38 Es gibt aber bereits erste Bestrebungen, Labels und Downloadplattformen aus der Verwertungskette auszusparen, damit Produzenten ihre Musik direkt an den Endkonsumente verkaufen, siehe z.B. <http://www.feiy.com>, Zugriff: 23.08.2009.

39 Z.B. Beatport, DJ-Download, Juno etc.

40 Für eine Ethnografie der Netlabel-Szene siehe Michels 2009. Auch Netlabel-Produzenten streben durch die kostenfreie Veröffentlichung ihrer Werke nach öffentlicher Aufmerksamkeit.

Auf einem Release sind in der Regel zwei bis vier Tracks, manchmal auch mehr. In der Regel enthält ein Release ein oder mehrere Originalstücke eines Produzenten, häufig in Verbindung mit ein bis zwei „Remixen“ durch andere Produzenten. Manchmal remixen Produzenten auch sich selbst oder produzieren spezielle Versionen ihrer Tracks. Entweder schaffen sie also einen Track oder sie machen einen Remix. Bei einem Remix bekommen sie Fragmente eines Originals von einem Track eines anderen Produzenten, z.B. eine Melodie oder ein Vocal, das sie zu einem anderen Track interpretieren. Ziel des Remixens kann sein, das Original aus der Perspektive eines anderen Produzenten zu hören oder auch die Popularität des Originals und damit die Popularität des originären Produzenten, mit der vermutlich höheren Popularität des Remixers zu verbinden, um das Release besser verkaufen zu können.

Die Erträge durch den Verkauf der Musik sind gering. Nicht zuletzt wird viel, an Produzenten und Labels vorbei, im Internet ohne Bezahlung heruntergeladen („Filesharing“) oder zwischen DJs, Labels, Medien (Promotion) und Produzenten kostenlos getauscht. Ein regulär veräußerter House- oder Techno-Track verkauft sich zwischen 500 und 1000 mal. Wird ein „Hit“ erreicht, so sind Stückzahlen zwischen 2500 und 5000 möglich - manchmal mehr. Pro verkauften Track verdient ein Produzent in der Regel nur einige Cent, sodass erst bei großen Stückzahlen ein bedeutsamer monetärer Gewinn zu verzeichnen ist. Häufig verdient ein Produzent auch erst etwas, sobald die Kosten des Labels für den Release gedeckt wurden. Zu solchen Kosten gehören z.B. professionelles Mastering (siehe Kap. 5.4.1) durch ein externes Masteringstudio, die Betriebskosten des Labels, Kosten für physische Datenträger, Grafikkosten für Covers etc.

Viele auflegende Produzenten arbeiten mit „Booking-Agenturen“ zusammen, welche sich um die Verwaltung, Organisation und Akquise ihrer Auftritte kümmern, damit sie sich auf die Produktion ihrer Musik fokussieren können. Nicht selten sitzen auflegende Produzenten von Dienstag bis Freitag in ihrem Homerecording-Studio und legen am Wochenende oder auch unter der Woche auf Events auf bzw. verbringen das Wochenende selbst mit dem Besuchen von Events als Gast.

In der Regel lernen Produzenten die Produktion von Musik *autodidaktisch*. Das heißt, dass sie sich aus Eigeninitiative sukzessive die übliche Hard- und Softwareausrüstung zulegen (siehe Kapitel 5.2 und 5.3) und diese anhand von Handbüchern, „Rumspielen“, Tipps von befreundeten Produzenten, Tutorials im Internet (bebilder-

te Texte und Videos) und Internetforen zu bedienen lernen. Viel Wissen um die Produktion ist implizit, nur schwer erklärbar bzw. wird als selbstverständlich vorausgesetzt, wie die Bedienung von Software durch Drehknöpfe. Deutlich wird das, wenn Produzenten sich nicht dazu im Stande sehen, die Ästhetik (Kap. 5.4.1) ihrer Trackelemente oder die bestimmten Arten und Weisen der Produktion zu beschreiben. Sie drehen sich dann zu ihren Computer und zeigen, was sie meinen. Siehe hierzu auch Susan Horning's Artikel zur Relevanz von implizitem Wissen bei der Kontrolle von Sounds:

The concept that best describes the skills of recording engineers is tacit knowledge – the unarticulated, implicit knowledge gained from practical experience (Horning 2004: 707) .

Bei der Kontrolle von einem Sound sei „aurales Denken“ als eine Form implizites Wissen („aural thinking“) relevant:

A broad range of hearing is important, to be sure, but more important is the ability to detect sounds embedded within a dense matrix, a knowledge of what to listen for, what to tune out, and the ability to know when your ears need a rest. Aural thinking enables the recording engineer to envision the musical architecture, how the various instruments and voices in a stereo or multi-track recording should be placed in the mix, not simply in terms of relative volume, but of their positioning in the aural perspective of the listener. (Horning 2004: 714)

Viele Produzenten besorgen sich auch Fachbücher, die erklären, wie ein Loop gesetzt wird oder ein Synthesizer bedient wird. Das vermittelte Wissen muss in der Regel in Eigenregie umgesetzt und erprobt werden. Es dauert viele Jahre, bis eine Produktionsqualität erreicht wurde, die den Erwartungen der Öffentlichkeit (anderer DJs, Tänzer, Hörer, Produzenten, Medien) entspricht. Mittlerweile gibt es einige „Techno-Schulen“, welche Workshops zur Produktion von EDM anbieten<sup>41</sup>. Manche Produzenten verkaufen diese Fähigkeiten im Umgang mit der Musik-Software auch stunden- oder projektweise an andere DJs, welche gerne Tracks veröffentlichen möchten, aber nicht über das nötige Wissen zur Produktion von Musik am Computer verfügen. Beide sitzen dann gemeinsam am Computer, während der Produzent die Wünsche des Beisitzenden umsetzt.

---

41 z.B. die Vibra DJ School, <http://www.vibra.dj>, Zugriff: 24.08.2009.



Abbildung 2: Typisches Homerecording-Studio, Quelle: Eigenes Foto

## 5.2. Produktionstechnik I: Das Homerecording-Studio

Die Produktion von House/Techno-Musik im Homerecording-Studio (Kap. 5.2) mithilfe von Technik<sup>42</sup> wie Computerhardware und Musikstudio-Software (Kap. 5.3) und zusätzlichen Gerätschaften weist ein hohes Maß an Standardisierung auf (vgl. Theberge 2004). So erlebte ich bei jeder meiner teilnehmenden Beobachtungen ein ähnliches Produktionssetting, wie ich es in diesem Unterkapitel und dem folgenden beschreiben werde. In Kapitel 5.2 und 5.3 geht vor allem um die Darlegung der benutzten Techniken zur Produktion von House/Techno durch Homerecording-Musikproduzenten.

Das Homerecording-Studio ist ein gewerblich angemieteter oder privater

<sup>42</sup> „Techniken sind künstlich erzeugte und in der einen oder anderen Weise festgelegte Wirkungszusammenhänge, die genutzt werden können, um hinreichend zuverlässig und wiederholbar bestimmte Effekte hervorzubringen ... Was als hinreichend zuverlässig gilt, ist zum einen eine Frage der Nutzungspraxis und Akzeptanz ... ist zum anderen aber auch eine Frage der Technisierbarkeit eines Wirkungszusammenhangs ... und eine Frage der Kontrollierbarkeit der Anfangs- und Rahmenbedingungen ...“ (Schulz-Schaeffer 2008: 1f).

(Wohn-)Raum, in dem der Musikproduzent seine Musik mithilfe von digitaler Computer Hard- und Software produziert. Häufig befinden sich Wohnräume mit lärmempfindlichen Anwohnern in der Nähe oder das Studio selbst befindet sich in Wohnräumen, sodass das es an den Wänden mithilfe spezieller Schaumstoffmatten schallisoliert wird. Die Schallisolation dient nicht nur der *Verhinderung von Lärm für die Nachbarn*, sondern ermöglicht *Herstellung von Präzision und Klangtreue für den Produzenten*. Die Schallisolation sollte ankommenden Schall nicht reflektieren, da er ohne Isolierung leicht zeit versetzt zum Ohr des Produzenten zurückkehrt und die Präzision der Wahrnehmung mindert. Da subbassige Frequenzen sich in Ecken sammeln, von dort zum Produzenten reflektiert werden und dem Produzenten damit einen zeitversetzten und „bassigeren“ Eindruck seiner Musik geben, als sie tatsächlich ist, werden häufig Gegenstände in Ecken gestellt, um das Ansammeln und die Reflexion dieser Frequenzen zu verhindern.

Elektronische Musik wird für den lauten Einsatz in Clubs produziert. Da ergibt sich für Produzenten das Problem, *dass die laute Realsituation im Club bei der Produktion nicht hergestellt werden kann*. Der Produzent kann sich aus gesundheitlichen Gründen nicht ständig einer Club-Lautstärke aussetzen und die angrenzenden Anwohner würden das nicht tolerieren. Daher muss eine hohe Klangtreue auf Zimmerlautstärke bzw. leicht erhöhter Zimmerlautstärke vorhanden sein. Klangtreue bedeutet, dass die einzelnen Frequenzen präzise für den Produzenten unterscheidbar sind und so laut und klar wiedergegeben werden, wie sie sich wesentlicher lauter in einem Club anhören würden<sup>43</sup>.

Im „professionellen“ Studio kommt oft zusätzlich zum Computer sogenannte „analoge“ Hardware zum Einsatz. Das sind zwar auch elektronische Geräte, jedoch haben sie in der Regel die Eigenschaft als ein spezieller Klangerzeuger zu fungieren. Noch in den 1990ern wurde hauptsächlich mithilfe solcher analoger Klangerzeuger und einem Computer als Sequencer Techno produziert (vgl. Meyer 2000). Mittlerweile erfolgt die komplette Produktion jedoch größtenteils am Computer. Die Hard- und Software des Computers (Festplatte, Bildschirm, Betriebssystem etc.) mitsamt Peripherie, wie Maus oder Tastatur, dient dabei der technischen Ermöglichung des

<sup>43</sup> Da sich Produzenten bewusst sind, dass erstens ihre Musik nicht nur auf Clubanlagen gespielt werden wird, sondern z.B. auch zuhause am Laptop, als Musik-File auf dem Handy oder MP3-Player, auf HiFi-Musikanlagen oder Musikanlagen im Auto, und zweitens jede Monitorbox ihren „eigenen“ Klang besitzt, hören sie ihre Musik in der Regel auf anderen Monitorboxen „gegen“, spielen sie gar auf dem Laptop oder ihrer HiFi-Anlage ab, um zu überprüfen, ob ihre Musik auch dort „wirkt“.

Produktionsprozesses am Computer mithilfe von Musiksoftware und Musikhardware. Mittlerweile ermöglicht die Leistungsfähigkeit eines jeden handelsüblichen Computers die Produktion von Musik in Echtzeit. Die eigentliche Produktion von Musik findet durch speziell für den Zweck der Produktion von Musik entwickelter kommerzieller Musikstudio-Allround-Software wie Ableton Live, Cubase VST, Logic oder ProTools statt.

Das ist mein Tonstudio, komplett. Also Klangerzeuger sind da drin und alle Möglichkeiten sie anschließend aufzunehmen und anschließend zusammenzumischen und daraus ein Stück zu machen, das mach ich alles in Logic (AF\_CJ\_4, o: 47: 59).

Produzenten musizieren nicht nur mithilfe speziell entwickelter Software, sondern beschaffen sich auch spezielle Computer-Hardware, die der Umsetzung ihrer musikalischen Vorstellungen zuträglich sein soll. Dazu gehören besonders leistungsfähige Soundkarten, MIDI/USB-Controller zur intuitiven Steuerung der Musiksoftware und zwei oder mehr Monitor-Lautsprecher. Durch hochwertige Verarbeitung der Soundkarten, höhere Abtastraten sowie universelleren Einsatzmöglichkeiten durch diverse Anschlüsse ermöglichen leistungsfähige Soundkarten neben zahlreichen Funktionen eine hohe Konnektivität zu anderer Hardware mit verschiedenen Schnittstellen, wie Mixern und Keyboards. MIDI/USB-Controller besitzen in der Regel Drehknöpfe, Schieberegler oder eine Klaviatur, da die reine Steuerung der Musiksoftware per Maus oder Tastatur als kontraintuitiv wahrgenommen wird. Zwar wird die meiste Zeit mit Tastatur und Maus gearbeitet, wenn aber ein Klang, eine Bassline oder Melodie erzeugt werden soll, dann versuchen Produzenten durch „stufenloses“ Drehen von Knöpfen oder Anschlagen der Klaviatur Töne oder Tonfolgen zu produzieren, welche ihre musikalischen Vorstellungen entsprechen oder es ihnen ermöglichen ihre improvisierten Versuche umzusetzen. Bei MIDI bedeutet stufenlos 127 Stufen, was für die Wahrnehmung als stufenlos produzierter Musik für die Produzenten ausreicht. Mit der Maus werden Drehknöpfe digital „gedreht“, Schalter „umgelegt“ oder sogar Stecker miteinander „verkabelt“. Dies hat wenig mit den natürlichen Bewegungen einer Maus zu tun, wie sie sonst zum schnellen Wechsel von Bildschirmpunkten oder Anklicken von Flächen benutzt wird: Wer einen digitalen Drehknopf benutzt, der klickt mit der Maus auf ihn drauf, hält die Maustaste gedrückt und fährt dann mit der Maus rauf und runter, was eine Links- bzw. Rechtsdrehung für den Drehknopf ist. Umlegeschalter werden durch Draufklicken betätigt. Eine virtuelle Verkabelung wird

durch Klicken auf das Kabel, Wegziehen der Maus von der virtuellen Steckdose, Hinführen des Kabels durch Bewegung der Maus hin zur gewünschten Steckdose bei gleichzeitig gedrückter Maus und schließlich Loslassen der Maus bewerkstelligt.

Auffällig ist, dass viele Plugins und Musiksoftware in ihrem Interface, also optisch- interaktiver Aufmachung, an analoger Hardwaretechnik orientiert sind: Drehknöpfe, Kippschalter, Klaviatur, Anzeigen und sogar Logos<sup>44</sup>.

Die Lautsprecher, auch „Monitore“ oder „Speaker“ genannt, werden triangular mit den Produzenten und auf der Höhe des Kopfes ausgerichtet, da sie für die Bedingungen der Studioproduktion geschaffen wurden (siehe Abb. 2). Sie liefern auf einem Raum von eins bis drei Metern eine präzise Wiedergabe auf Zimmerlautstärke. Weitere Wünsche, wie hardwarebasierte Effektkarte oder ausgetüftelte Midi-Controller werden Stück für Stück hinzugekauft und Software aus dem Internet heruntergeladen. Besonders die Möglichkeit, genug Computeraffinität vorausgesetzt, sich viel Musiksoftware und Plugins umsonst aus dem Internet herunterladen zu können und zusätzlich „gecrackte“<sup>45</sup> Versionen von Musikstudio-Software und Plugins zu laden, stattet jeden Produzenten mit Gestaltungsmöglichkeiten aus, die durch den einzelnen Produzenten niemals ausgereizt werden können.

Rascher technologischer Fortschritt bei zunehmend fallenden Preise für stetig leistungsfähigere Computer Hard- und Software hat dafür gesorgt, dass viele heutzutage für einen Preis zwischen 500 und 1500 Euro ein kleines Studio in Form eines ausreichend ausgestatteten Computers, leistungsstarker Soundkarte und Monitorboxen besitzen<sup>46</sup>. Diese Entwicklung wird häufig als *Demokratisierung der Produktionsmittel* gedeutet, da sie bereits zu Anfang des Homerecording dafür sorgte, dass es immer mehr Menschen möglich war, auf konkurrenzfähigem Niveau zu professionellen Musikstudios, zuhause im Kleinen und später im Professionellen, Musik zu schaffen (Meyer 2000; Leyshon 2009):

<sup>44</sup> Dem Musikwissenschaftler Michael Harenberg zufolge wurde in der Vergangenheit oft ein spezifischer Sound oder ein spezifisches Genre mit einer konkreten Hardwaretechnik in Verbindung gebracht, sodass die originalgetreue digitale Repräsentation der Hardware einen „direkten Zugriff und sicheren Verweis auf die gemeinte Musik und ihre Zeit“ (Harenberg in Kleiner und Szepanski 2004: 84) darstellt.

<sup>45</sup> Viele Softwarefirmen statten ihre kommerziell geschaffene Software mit einem Kopierschutz aus, um einfaches Kopieren und Weitergeben der Software zu verhindern, jeder Nutzer soll sich seine eigene Kopie kaufen. Bei „gecrackter“ Software wurde dieser Kopierschutz durch versierte Nutzer entfernt und die nun leicht kopierbare Software frei in Umlauf gebracht.

<sup>46</sup> Mitte der 1990er befand sich dieser Bereich bei 5000 bis 6000 DM (Meyer 2000)



The rise of more affordable digital recording rigs and easier programming protocols represents a democratisation of technology, making available a process that was once accessible only through the facilities and skills provided by a recording studio. Software and code have ushered in a regime of distributed musical creativity, which is having significant impacts on the organisation of the musical economy (Leyshon 2009).

Auch die Produktion der Musik hat sich durch diese Demokratisierung verändert: So ermöglicht die hohe intuitive Bedienungsfreundlichkeit eine schnelle autodidaktische Aneignung von Wissen. Notenwissen ist zur Produktion von Musik auch nicht mehr nötig. Eine einzelne Person kann alleine bei geringen Kosten eine ganze Produktion anfertigen, wo vorher ganze Bands mit mehreren Musikern und einem teuren, professionellen Musikstudio benötigt wurden (Meyer 2000: 64f)

### 5.3. Produktionstechnik II: Musikhardware und -software

Alle Techno/House-Produzenten, die ich untersuchte, schafften ihre Musik mithilfe einer Musikstudio-Allround-Software<sup>47</sup>, z.B. Ableton Live, Cubase VST, Logic oder ProTools<sup>48</sup>. Diese sind über die Schnittstellen offen für viele Software-Erweiterungen, sowie per USB und MIDI mit externer Hardware, wie Controllern, verbindbar. Solche Musikstudio-Software bestehen aus *Sequencern*, *Step-Sequencern in Instrumenten*, *Samplern*, *Mixern* und *Instrumenten* wie Drum-Kits, Effekten oder Synthesizern. Instrumente kommen in der Regel vom Hersteller der Musiksoftware oder werden in Kooperation mit dem Hersteller in die Originalversion integriert bzw. sind als Plugin integrierbar. Plugins werden über standardisierte Schnittstellen (z.B. VST) zusätzlich in die Software integriert und ermöglichen eine große Auswahl an kostenpflichten und kostenlosen Effekten, Synthesizern und zahlreichen weiteren Programmen.

Die Software zur Musikproduktion, sind auf Algorithmen basierende Zeichensysteme, welche auf handelsüblichen Computern funktionieren. Sie verfügen über grafische Interfaces, welche auf üblichen Nutzungspraktiken des Computers basieren: Der Produzent muss nicht erst die Interaktion mit dem Computer über Maus, Tastatur oder Bildschirm lernen oder erklärt bekommen, was Kopieren oder Löschen bedeutet: All das wird vorausgesetzt. Jegliche Anleitungen, wie Video-Tutorials oder Texte beziehen sich ausschließlich auf spezielle Eigenschaften und Anwendungen ge-

---

<sup>47</sup> Für eine kurze Einführung in die Geschichte des Homerecording siehe (Merill in Vannini 2009: 197-201)

<sup>48</sup> Siehe auch <http://www.ableton.com>, <http://www.steinberg.net>, <http://www.digidesign.com>, und <http://www.apple.com/logicstudio>, Zugriffe: 13.08.2009.



nau jener Software.

Das grafische Interface biete eine Reihe an *hergestellten Interaktionsmöglichkeiten*, welche als Black Box verstanden werden können<sup>49</sup>: Denn die algorithmischen Prozesse im Hintergrund, die Umwandlung von digitalen Daten in analogen Output und die Interaktion der einzelnen technischen Komponenten und Treiber des Computers mit dem Betriebssystem bekommt der Nutzer nicht zu sehen. Über das grafische Interface wurden spezifische Nutzungsweisen in die Software eingeschrieben: Eine bestimmte Auswahl an Manipulationsmöglichkeiten vermittelt über Kipp-, Dreh-, Klick-, Schiebeschalter, Mausbedienung, Midi-Controller und Tastatur. Nicht zuletzt aufgrund der Interaktionsmöglichkeiten mit Software und Hardware haben sich verschiedene Bezeichnungen für den Prozess des Umgangs mit ihr gebildet: Produzenten nennen den aktiven Prozess des Produzieren häufig „Schrauben“ oder „Bauen“. Manche bezeichnen Produzenten auch als „Klötzchenschieber“, da diese blockartige Repräsentationen von Loops per Copy and Paste und Drag and Drop auf einem Sequencer zu Tracks arrangieren (siehe Kap. 5.5). Jeder musikalische Output eines Sequenzers oder Effekts lässt sich mit anderen Kombinieren, sodass sich die Anzahl der bereitgestellten Möglichkeiten mit der Anzahl der Möglichkeiten anderer Software (z.B. Effekte) multipliziert. Bedenkt man, dass es eine sehr große Auswahl an Effekten und Synthesizern gibt und dass für die Schnittstellen beinahe täglich neue Software programmiert werden, so ergibt sich für die Produzenten eine zwar endliche, aber kaum erreichbare Auswahl an technischen Gestaltungsmöglichkeiten.

Dem Musikwissenschaftler Karlheinz Essl zufolge hat *kommerziell* produzierte Musiksoftware *ästhetische und technologische Grenzen*, innerhalb derer der Musik-Produzent sich bewegen kann. Der Produzent ist ein „User“, welcher sich aus den ihm bereitgestellten Fertiglösungen bedient (Essl 2007).

Mit der Verfügbarkeit der Rechner war es allerdings allein noch nicht getan. Es mangelte – vor allem in den Anfangsjahren – vornehmlich an Software. Hier sprang nun die Industrie in die Bresche und begann, den Markt mit einer Vielzahl von Programmen zu versorgen, die in erster Linie auf die Erfordernisse des kommerziellen Musikbusiness’ zugeschnitten waren (Essl 2007).

Mit der gleichzeitigen Definition des MIDI-Standards setzte eine neue Entwicklung der Musikproduktion ein:

Hinter der an sich begrüßenswerten Manipulationsfähigkeit solcher MIDI-Daten verbirgt sich

---

49 (vgl. Diaz-Bone 2002: 379)

aber eine tiefere Problematik: Zwar gelangt man rasch zu Resultaten, dies verführt aber zu einem unbekümmerten *al-fresco*-Stil, da sich nachträgliche Änderungen bequem durchführen lassen. Anstelle von künstlerischer Reflexion und Planung tritt die unbekümmerte *bricolage*, das kunsthandwerkliche Gebastel. Zudem ermöglicht die computertypische Technik des „copy, cut & paste“ die rasche Vervielfältigung vorgefertigter kompositorischer Strukturen, die sich zudem auf Knopfdruck auch transponieren und in ihrer zeitlichen Ausdehnung stauchen bzw. strecken lassen. In einem *Trial-and-Error*-Verfahren lassen sich damit Stückwerke zusammenstoppeln, denen es oftmals an stringenter musikalischer Logik gebricht (Essl 2007, Herv. im Original).

Essl bewertet diese Entwicklung negativ:

Heutzutage stellt sich die Situation der elektroakustischen Musik als weit verzweigtes Feld mit vielfältigen Erscheinungsformen dar. Durch die breite Verfügbarkeit immer leistungsfähigerer Computer und die Entwicklung mächtiger *high-level*-Programmiersprachen wie Max/MSP, Pd und SuperCollider ist die problematische Abhängigkeit von Musiksoftware, die in erster Linie auf die Erfordernisse kommerzieller Musikproduktionen zugeschnitten ist, keine *conditio sine qua non*. KomponistInnen müssen sich nicht mehr als bloße „User“ ausschließlich innerhalb der von der Software vorgegebenen ästhetischen und technologischen Grenzen bewegen. Anstatt mit bestehenden Fertiglösungen zu arbeiten besteht heute grundsätzlich die Möglichkeit – ich möchte sogar sagen: Notwendigkeit – sich seine eigenen kompositorischen Werkzeuge in Form von Software-Tools zu entwickeln. (2007).

Essl's negative Bewertung dieser Entwicklung lässt sich vermutlich aus dem Kontext erklären, in dem er Musik komponiert und nach neuen Tönen sucht: Der Wissenschaft der elektronischen Musik und Erzeugung neuer Klänge. Implizit gibt er aber einen wichtigen Hinweis darauf, wie eine Konstellation von Entwicklungen zu einer technologischen Ermöglichung führt<sup>50 51</sup>: Die einfache und schnelle Produktion von repetitiver, loop-basierter elektronischer Tanzmusik, die sich nicht hauptsächlich an dem Finden neuer Töne oder neuer Kompositionen orientiert, sondern dem fertigen Track als Spaß auf dem Dancefloor für die Tänzer, die Möglichkeit des Mixens für den DJ, dem Hörgenuss zuhause oder unterwegs und auch der Möglichkeit für viele mit Jobs in der Techno-Szene, ihre Existenzgrundlage zu bestreiten: Produzenten, DJs, Veranstalter, Booker, Medien usw. usf. (siehe Kap. 6.3.).

Die Produktion elektronischer Tanzmusik über Musikstudio-Software basiert auf zwei zentralen Techniken: Dem *Sampling* und der *synthetischen Klangerzeugung*

50 Siehe auch den Musikwissenschaftler Mark Butler (2006: 65). So sei es insbesondere die exakte Wiedergabe, das einfache Interface und die stetig repetitive Wiedergabe durch die Technik, welche „Dance Music“ so ermöglichen, wie wir sie kennen.

51 Walter Benjamin schrieb in seinem berühmten Aufsatz „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit“ (Benjamin 1999) wie ein Kunstwerk seine *Aura* „verliert“, indem es vom Ritual seiner ursprünglichen Herstellung und damit dem Merkmal von Originalität durch technische Reproduktion losgelöst wird. Er beschrieb die Folgen einer technologischen Ermöglichung: Den Verlust der *Aura* durch Entkopplung des Kunstwerkes vom originären Gebrauchs- und Entstehungszusammenhang. Die Reproduktion statteten die Ergebnisse kreativen Schaffens mit ganz neuen Eigenschaften aus.

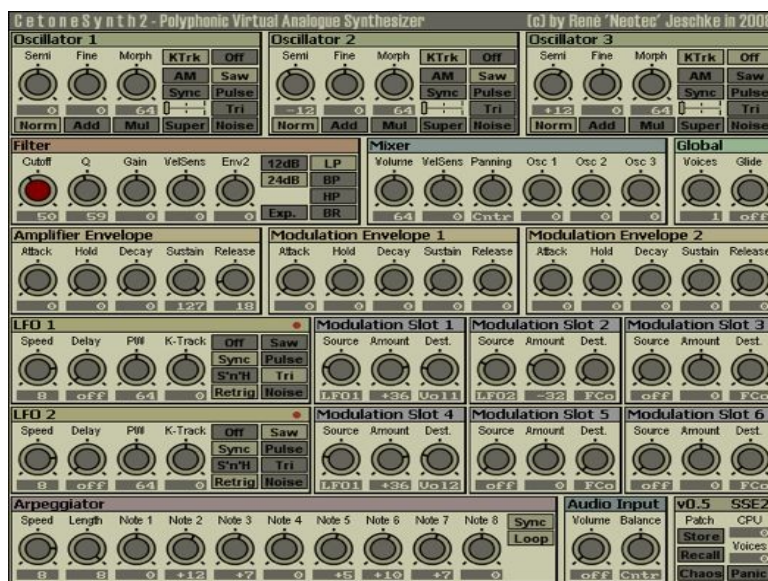


Abbildung 3: Synthesizer "CetoneSynth2", Quelle: <http://www.synthtopia.com/content/wp-content/uploads/2008/02/neotec-cetonesynth2.jpg>

(Synthesizer, Effekte). Beim Sampling werden analoge Signale, z.B. ein Klopfen oder Vogelzwitschern per Mikrophon oder speziellen Digitalisierungs-Abspielgeräten aufgenommen und in digitale Signale umgewandelt bzw. bereits als digitalisiertes Signal in Form eines Musik-Files eingespielt<sup>52</sup>. Diese Signale können immer wieder in der Software aufgerufen, verändert und eingesetzt werden. Ganze Instrumente basieren auf Sampling, z.B. Drum-Kits. Diese besitzen die für elektronische Tanzmusik übliche Elemente des Grundgerüsts wie Kickdrum, Hihat, Snare und Perkussions-Töne (siehe Kap. 5.4.2). In digitalen Drum-Kits werden häufig die Töne alter, analoger Drum-Computer gespeichert, um die „originalen“ Töne auch in der digitalen Software benutzen zu können. Es gibt aber auch Produzenten, die sich ihre eigenen Samples „bauen“, indem sie z.B. Töne aufnehmen<sup>53</sup> und verfremden oder anhand synthetischer Klangerzeuger Kickdrums, Snaredrums, Hihats oder andere Töne entwerfen (siehe Kap. 5.6).

Synthetische Klangerzeuger, wie Synthesizer oder Effekte (Abb. 3), dienen dem gezielten Gestalten von Tönen durch das Modulieren zahlreicher, von Software zu Software unterschiedlicher Einstellungs- und Kombinationsmöglichkeiten, wie Attack, Decay, Cut-Off, Release und zahlreichen anderen. Sie ermöglichen es dem Produzenten einen per Software seitiger Grundeinstellung durchgehend langen syntheti-

<sup>52</sup> Viele Sample-Datenbanken lassen sich käuflich auf CD erwerben oder im Internet herunterladen.

<sup>53</sup> Z.B. durch Fieldrecording: Mit speziellen, kleinen und handlichen Aufnahmegeräten werden Umgebungstöne aufgenommen und in den Sampler geladen.

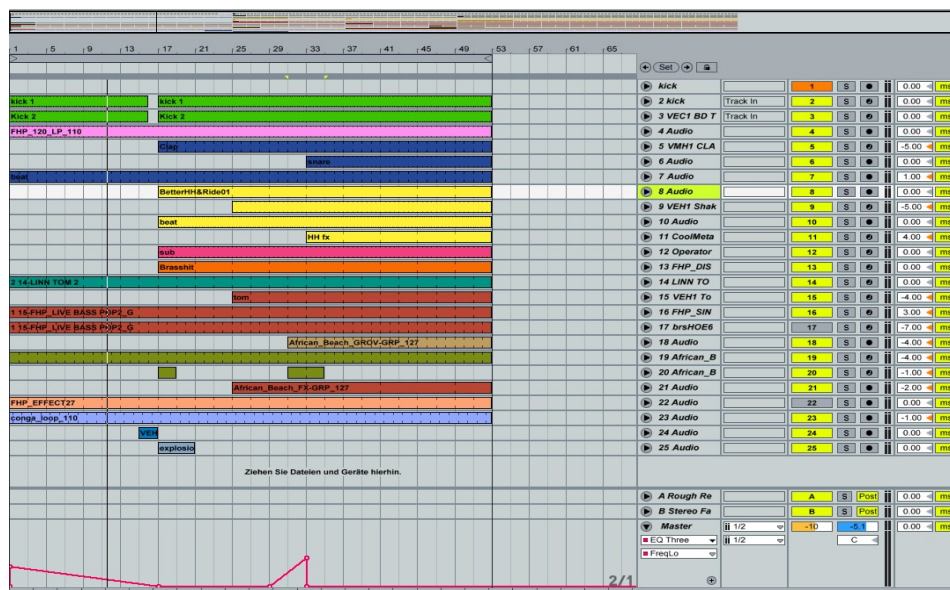


Abbildung 4: Sequencer in Ableton, Quelle: Screenshot

schen Ton entsprechend ihrer Vorstellungen und technisch gegebenen Möglichkeiten zu bearbeiten. Mit Release bestimmt der Produzent, wie lange ein Ton nachklingt, mit Decay, wie lange der Anschlag eines Tones die Anschlagslautstärke behält und mit Attack, wie lange ein Ton braucht, um seine höchste Lautstärke zu erreichen. In der Regel verfügen Software-Synthesizer und -Effekte über *Presets*, die vorab gespeicherte Einstellungsmöglichkeiten abrufbar machen, sodass der Produzent durch schnelles Wechseln zwischen Presets eine Vorstellung davon bekommt, was für Klänge mit einem Effekt oder Synthesizer möglich sind. Nicht selten dienen diese „Presets“ als Grundlage für tatsächlich benutzte Töne, werden entweder direkt wie im Preset genutzt oder moduliert. Prinzipiell kann ein Produzent aber auch mit einem Sinus-Ton beginnen und ihn anhand verschiedener Einstellungsmöglichkeiten modulieren. Manche Synthesizer können auch als mehrere Synthesizer in einem verstanden werden, da sie dem Produzenten die Möglichkeit geben, verschiedene Sinustöne zu überlagern, sie aber trotzdem einzeln bearbeiten zu können.

Der *Sequencer* ist ein Steuerungsgerät, welches anhand zahlreicher Parameter bestimmt, wann ein Instrument aktiviert und deaktiviert wird, was es abspielt und wie es etwas abspielt (Abb. 4). MIDI-Noten speichern die getätigten Einstellungen und spielen sie bei Bedarf automatisiert ab. Dabei können jederzeit Änderungen gemacht und gespeichert werden. Ein Sequencer kann technisch eine ganze Band und Orchester ersetzen, indem er präzise und verlässlich immer wieder dieselbe Melodie

abspielt, Instrumente aufruft und automatisierte Effektsequenzen abspielt. Der Sequencer macht den Produzenten sozusagen zum Dirigenten seines eigenen Computerorchesters - ein Orchester, das keine eigenen Vorstellungen und Wünsche hat, sich nicht beschwert, auf keine Pausen besteht und jederzeit das macht, was es machen soll. Sequencer sind als Timeline (Zeitlinie) konstruiert. Auf ihr lassen sich die diversen Einstellungen der Instrumente leicht und schnell per Mausklick speichern. Dies macht der Nutzer, indem er z.B. auf eine Stelle in der Timeline klickt, ein Instrument hinzufügt, bestimmte Einstellungen vornimmt und diese dann so automatisch speichert. Kehrt der Nutzer nun zur Stelle der Timeline zurück, wird er alle Einstellungen wieder so vorfinden, wie er sie abgespeichert hat. Der Nutzer kann auch Einstellungsveränderungen über eine Zeitspanne speichern, was sich *Automatisierung* nennt. Dies ist speziell bei elektronischer Tanzmusik eine oft genutzte Praxis, um z.B. durch den sich verstärkenden Hall eine Intensivierung und Spannung des Tracks zu erreichen.

Der Sequencer verfügt über einzelne Spuren, die in der Regel von oben nach unten angeordnet sind. Jede Spur hat Platz für ein Element, z.B. eine Kickdrum, Hi-hat, Melodie, ein Sample, einen Synthesizer oder gar einen ganzen Loop. Spuren laufen gleichzeitig in der Timeline des Sequenzers ab, lassen sich aber unabhängig voneinander steuern. So werden verschiedene Spuren mit verschiedenen Effekten versehen und gesteuert. In der Regel versieht der Produzent die erste Spur z.B. mit einer Kickdrum, die zweite mit einer Snare, die dritte mit einer Hi-hat usw. So kann er auf der Timeline die einzelnen Elemente unabhängig voneinander steuern: Einblenden, Ausblenden, Verstärken, mit Effekten versehen und über den gesamten Track ausgestalten. Im Sequencer wird der gesamte Track von Anfang bis Ende arrangiert und abgespeichert.



Abbildung 5: Mixer, in Ableton, Quelle: Screenshot

Ein *Step-Sequencer* ist im Grunde dasselbe wie ein Sequencer, mit dem Unterschied, dass er nicht die volle Länge eines Stückes speichert, sondern ausschließlich

einen Loop, also eine sich stetig wiederholende und gleich bleibende musikalische Sequenz. Dieser Loop kann beliebig verändert und mit anderen Loops kombiniert werden. Einzelne Elemente wie Kickdrums, Melodien und Hihats werden arrangiert und bei Gefallen in eine Spur des Sequenzers übernommen. In Step-Sequencern (siehe Kap. 5.5) wird in der Regel das Grundgerüst eines Tracks erstellt.

Im *Mixer* (Abb. 5) werden die Eigenschaften der einzelnen Spuren über die gesamte Länge des Arrangements bearbeitet (z.B. die Lautstärke) und zusätzlich mit Effekten kombiniert. So können die Spuren als ein Gesamtes aneinander angepasst und moduliert werden.

#### **5.4. Die musikalischen Genres House und Techno**

Die Genres House und Techno können als Überbegriffe für eine Anzahl musikalischer (Sub-)Genres verstanden werden, bei dem es anhand des üblicherweise „geraden“ Beats darum geht, lautstark, rhythmisch und bassgewaltig, Tänzer auf dem Dancefloor zum kontinuierlichen Tanzen zu motivieren. Meine untersuchten Produzenten orientierten sich vorzugsweise an diesen Genres und produzierten ihre Musik, um sie in diesem Kontext auf Labels zu veröffentlichen, damit DJs sie auf Events spielen können und Tänzer dazu tanzen.

Strukturell sind sich beide Genres sehr ähnlich, obwohl sie häufig als Gegenpol gesehen werden. Der Übergang zwischen beiden ist fließend, nur in ihrer Ästhetik unterscheiden sie sich ein wenig, wenn auch nur idealtypisch: House, vor allem aus dem Funk und Disco beeinflusst, entspricht einem fröhlichen, leicht verdaulichen Sound, welcher unkompliziert zum Tanzen anregen soll. Früher war er in Form des Deep House sehr bassig und mit verschiedensten Instrumenten sehr verspielt. Häufig wurde auch mit längeren Vocalesequenzen gearbeitet. Der moderne House in Form verschiedener Sparten und Subgenres, wie Minimal-House, Deep-House oder Vocal-House und anderen, bleibt diesen Merkmalen treu und verändert sich nur in kleinen Merkmalen, wie der Art benutzter Themen. Derzeit bspw. erleben wir eine Produktion vieler Tracks, in denen viel mit Trompeten und Ethnomelodien oder kurz geschnittenen, fast unverständlichen Vocals experimentiert wird.

Techno hingegen ist der düstere Gegenpart: „unangepasst“ und hart, mit dunklen Melodien und treibenden, harten Grooves. Aus diesen scheinbaren Gegensätzen ha-

ben sich viele Subgenres entwickelt, welche mal langsamere mal schnellere, mal düsterere mal fröhlichere, mal reduziertere und mal klangfülligere Spielarten, wie Minimal-Techno, Hard-Techno, Tribal usw., hervorbrachten und nach wie vor neue hervorbringen.

Techno und House können als bereits etablierte, sinnhaft-ästhetische und musikalische Praktiken verstanden werden. Mit zunehmender Ausdifferenzierung und damit Entfernung der musikalischen Genres voneinander, werden diese Ästhetiken häufig auch inkompatibler. So war es Anfang der 1990er noch üblich, gebrochene und gerade Beats zusammen in DJ-Sets zu spielen, während sich Mitte der 1990er beide Stile voneinander entfernten. Die Beatästhetik beider Richtungen abwechselnd in einem DJ-Mix, vermochte die Tanzenden nicht mehr auf der Tanzfläche zu halten, sodass DJs vermehrt nur noch Tracks mit entweder geraden oder ungeraden Beats spielten.

Ich mach ja eigentlich auch DJ-Tools, das sind jetzt keine Sachen, die dann auch im Laden für eigentlich den normalen Musikhörer gemacht sind ... und das ist halt die Mixbarkeit von dem Track, muss halt auch gegeben sein (AF\_NS\_3, 7: 31).

Im DJ-Mix werden House/Techno-Tracks nahtlos in den nächsten gemixt, um eine groovige, hypnotische Stimmung zu erzeugen und zu erhalten – dies verlangt eine takttreue Produktion mit ungefähr derselben oder doppelten Geschwindigkeit, damit der DJ sie entsprechend ineinander mixen kann. House und Techno sind in erster Linie Tanzmusik, also rhythmisch orientierte Produktionen, mit dem Fokus auf eine vordergründige Bassdrum, Hihats, Snaredrums, Bassline und Perkussion. Im Gegensatz zu zum Beispiel anderen Genres, wie Ambient und Chill-out, wo es um Tiefe und Entspannung geht und bei denen Mixbarkeit und Tanzbarkeit eine untergeordnete Rolle spielen<sup>54</sup>.

#### 5.4.1. Ästhetik

Arnold Hitzler zufolge rekrutiert die Techno-Szene neue Mitglieder und behält bestehende, in dem sie sie zur Teilnahme *verführt* (2008). Zu den Komponenten der Verführung gehört auch die Musik als zentraler Bestandteil der Veranstaltungen. Das sind die Tracks, welche von Produzenten in Homerecording-Studios produziert wer-

<sup>54</sup> Für eine genaue Analyse von EDM-Tracks siehe Jerrentrup in Hitzler (2001) sowie Butler (2006).



den.

Ästhetik, das ist die Frage nach dem Schönen, nach dem was gefällt, was sich im Falle von Musik gut oder interessant anhört, zum Tanzen anregt, was sich aber nicht so einfach erklären und begründen lässt<sup>55</sup>. Jedes Genre oder Subgenre hat eine Ästhetik, die auch als solche erkannt wird und sich von den Ästhetiken anderer Genres und Subgenres unterscheidet. Sie wirkt inkludierend und gleichzeitig exkludierend: Manchem gefällt die Ästhetik von geraden Beats weniger, er tendiert daher mehr zu Breakbeat-Events. Andere erkennen gar einen ästhetischen Facettenreichtum innerhalb eines Genres über viele Subgenres hinweg. Die gehen dann zum Beispiel lieber in den Club, wenn ein bestimmter DJ spielt und sie vor allem „seinen“ Sound hören möchten oder die Vielfalt seiner Auswahl schätzen.

Ein zentrales ästhetisches Ziel von House/Techno ist der *Groove*. Der Groove kann als *angenehm empfundenes Zusammenspiel der einzelnen Strukturelemente eines Loops und seiner stetigen Wiederholung über einen Track hinweg* verstanden werden.

JMK: Was heißt "rund" ? RH: Das heißt, dass alle Elemente miteinander halt harmonisieren, dass es ein Ganzes ergibt. Das heißt, dass die Kick zur Bassline passt, dass die Chords oder die ganzen anderen Instrumente sich mit dem anderen ergänzen ... (AF\_RH\_1\_1, 4: 30).

Druckvoll ist, wenn dich etwas überrollt, wenn das wirklich von vorne herein nen richtig fetten Beat hat, wenn es dich umhaut von der Intensität, wenn es nen richtig guten Groove hat, was nicht immer bedeutet, dass es hart oder schnell sein muss, sondern es muss einfach nur vom Groove her dich umhauen. Und fett, als fett würd ich bezeichnen, wenn die Sounds cool gewählt sind, die Sounds klingen voll, also wenn man das jetzt mal laut hört (macht laut), dann hörste einfach dass der Bass unten rum voll und rund ist und dass der Sound einfach ja halt, dass es halt einfach auch rollt und das es ein Gesamtes gibt, und das es unten rum schön rumbrodelt, dass es warm klingt, wenn das ganze eher voll klingt. JMK: Was ist voll? RH: Das ist zum Beispiel der Bass, alle Elemente in Kombination ergänzen sich ja irgendwie, ergeben im Prinzip ein gewisses Rollen untereinander ... die Sounds ergänzen sich in ner gewissen Abfolge, ergeben dann so ein gewisses Rollen im Ganzen. Also so ein gewisser Groove, der dazu anregt ein bisschen mitzuschneiden oder einfach mal mit dem Fuß mitzuwippen oder mit dem Kopf zu nicken. (AF\_RH\_1\_1, 31: 10).

Aneinandergereiht zu einem Track gewinnt der einzelne Groove eine besondere ästhetische Wirkungskraft, welche zum fortschreitenden hypnotischen Tanz animieren soll. Wird im DJ Mix die Stimmung des Grooves des vormaligen Tracks durch den neuen im DJ-Mix mitgetragen oder weiterentwickelt, so belohnt das Publikum dies mit Tanz und Ekstase. Oftmals sprechen Produzenten oder Fans der Musik auch von

<sup>55</sup> Für einen Versuch der Erklärung siehe Mark Butler's „Unlocking the Groove“ (2006) Butler zeige jedoch nur die Schlosstypen auf, entschlüssele diese aber nicht, so Ismaeil-Wendt, aus: Online-Rezension: [http://www.jochenbonz.de/wp-content/rezension\\_unlocking-the-groove.pdf](http://www.jochenbonz.de/wp-content/rezension_unlocking-the-groove.pdf), Zugriff: 12. Juni 2009.



„fett“, „stimmig“, „dick“, „flowig“ oder „der Beat rollt“, wenn sie einen Groove mögen. Der Groove ist ein typischer Bestandteil von House und Techno und zeigt sich in verschiedenen Facetten über verschiedene (Sub-)Genres hinweg. Bei dem einen eher ruhig, beim nächsten wiederum „stampfend“ und bei einem anderen wiederum ganz anders.

Ästhetik muss bei der *Produktion* von House und Techno als umfassend begriffen werden: Jedes Strukturelement war bei der Produktion einmal Gegenstand einer Entscheidung des Gefallens/Nichtgefallens. Das gilt für die Herstellung eines Klangs im Klangdesign, die Arrangierung eines Loops und Tracks im Arrangementdesign und die Auswahl von Samples oder Klangquellen beim Trackdesign (siehe Kap. 5.6). Im Laufe der Produktion fällt ein Produzent eine große Anzahl ästhetischer Entscheidungen, die von besonderer *Beiläufigkeit* charakterisiert sind: Mit jedem Mausklick und jedem Betätigen eines Drehknopfes wird in Sekundenbruchteilen entschieden, ob das gerade produzierte Ergebnis den eigenen Orientierungen entspricht. Somit ist jedes Strukturelement eines Tracks immer auch ein ästhetisches, obwohl manche Teile des Tracks am Ende eher funktionalen Zwecken dienen, wie z.B. das Intro und Outro zum Mixen verschiedenen Tracks ineinander (siehe Kap. 5.5). Allerdings dienen diese „funktionalen“ Elemente im Endeffekt auch ästhetischen Prinzipien, in dem Fall: Dem Erhalten des Rhythmus über einen Track hinweg, einer Erzeugung von Hypnotik, um die Tänzer am Tanzen zu halten.

Produzenten fällt es schwer über Ästhetik zu sprechen oder gar die Ästhetik in ihrem Funktionieren zu erklären und zu beschreiben (Porcello 2004: 734). Sie haben aber Begriffe, die es ihnen ermöglichen über ihr ästhetisches Empfinden zu kommunizieren. Diese Begriffe stammen in der Regel aus dem allgemeinen kommunikativen Repertoire der Techno-Szene, entstehen aber auch im Produktionsprozess selbst, indem Produzenten versuchen über das, was sie hören und machen, zu reden. So benutzen sie oftmals Metaphern wie „bauchig“ oder „hinten runter“, um über ihr Empfinden der Musik reden zu können. Diese beschreiben dann nicht exakt, wie sich etwas anhört. Aber erstaunlicherweise können sie trotzdem die ästhetischen Inhalte produzieren, reproduzieren und verändern (siehe hierzu auch (Horning 2004) zur Rolle von implizitem Wissen bei der Bearbeitung von Sounds).

Als bedeutsame Präger der modernen Techno- und House-Ästhetik kann die Band „Kraftwerk“ verstanden werden.

Ihre Ästhetik der Kälte und Transparenz schuf eine ebenso minimalistische wie rhythmusorientierte Musik (Illschner in Kleiner und Szepanski 2004: 24) .

Ihre Werke wurden auch in den USA populär und inspirierten die ersten EDM-Produzenten in den Metropolen (Kleiner und Szepanski 2004). Im Anschluss an den Einfluss von Kraftwerk und die zahlreichen Interpretationen ihrer Ästhetik in Form von abertausenden Tracks, scheinen Produzenten einer immer mehr *technologisierten Ästhetik* zu folgen, in der technische Kennziffern für ästhetische Prinzipien wie „Klarheit“ oder „Druck“ stehen, die von Produzenten allerdings nicht als besonders ästhetisch, sondern eher technisch wahrgenommen werden.

JMK: Was ist denn der Sinn daran, Stücken mehr Brillanz zu geben? CJ: Ja, du fragst mich hier Sachen, warum soll etwas besser klingen? Weil es besser klingen soll. Also das erklärt sich doch von selbst, oder? .. Du hast doch auch lieber was gern in ner guten Klangqualität als in ner schlechten? ... Also es gibt geschmackliche Fragen, die die Klangfarbe vielleicht betreffen, aber es gibt absolute Werte, die die Klangqualität einer Aufnahme betreffen (AF\_CJ\_4, 1: 25: 26)

Mastering ist kein kreativer Prozess, das ist ein analytischer, neutraler. (AF\_CJ\_4, 1: 25: 02)

Normales Mastering versteht sich als, es kommt ne fertige Aufnahme an, und aus dieser fertigen Aufnahme versuchst du nochmal das Optimum an gutem Klang, Brillanz, und Lautstärke rauszuholen ... Mastering bedeutet in Regel nur etwas so wie es ist zu veredeln und zu verbessern. (AF\_CJ\_4, 1: 21: 19)

Alle Elemente müssen sich perfekt, sauber und klar anhören, sogar wenn sie das Gegenteil ausdrücken sollen, so z.B. beim aktuellen „New Rave“ - ein Subgenre, welches stark mit Elementen von Übersteuerung und Undeutlichkeit arbeitet, die aber gleichzeitig präzise und durchschlagskräftig klingen sollen.

House/Techno-Tracks sollen in der technologisierten Ästhetik laut und nicht „matschig“ klingen. Matschig heißt technisch ausgedrückt, dass die Frequenzbereiche einzelner Elemente nicht zu stark überlappen dürfen, da sie sonst nicht die erwünschte Klarheit erklingen, sich gegenseitig abschwächen und sich auf dem Dancefloor schließlich dumpf anhören. Auf dem Dancefloor ist eine maximale Präsenz des Tracks erwünscht, was Produzenten als „Drücken“ bezeichnen. Zum Herstellen und Kontrollieren dieser Ästhetik benutzen Produzenten technische Hilfsmittel wie Spektrogramme oder Frequenzbandanzeigen. Auf ihnen können sie grafisch aufbereitet sehen, in welchem Frequenzbereich sich welche Elemente befinden und diese dann bei zu starker Überlappung durch einen Equalizer anpassen.

Zur Herstellung dieser technologisierten Ästhetik benutzen sie neben dem Equ-

lizer noch weitere Effekte wie Kompressoren oder Limiter. Ein Equalizer dient dazu, die Frequenzen eines Tons zu entfernen, welche nicht in die ästhetischen Orientierungen des Produzenten passen. Ein Kompressor soll den so bereinigten Ton komprimieren, das heißt, die Lautstärke der besonders leisen Anteile eines Sounds anheben, während die bereits sehr lauten Anteile nur unwesentlich verändert werden. Damit erreicht der Produzent, dass sich ein Sound insgesamt lauter, kompakter und präsenter anhört, was sich wiederum positiv auf das „Groove-Empfinden“ und die Präsenz auf dem Dancefloor auswirkt. Häufig benutzen Produzenten zusätzlich Limiter, welche die Lautstärkenspitze (Peak) abschneiden und so eine zusätzliche Gesamtanhebung der Lautstärke ermöglichen. Inwiefern Produzenten diese „Raffinierung“ der Sounds selbst machen oder später durch ein Mastering-Studio machen lassen, hängt vor allem davon ab, wie Produzenten ihre eigenen Fähigkeiten für die sachgerechte Handhabung dieser Effekte einschätzen. Manche machen alles selber; viele benutzen nur den Equalizer. Andere wiederum kombinieren Equalizer und Kompressor. Da derzeit häufig noch ein Label entscheidet, welche Tracks eines Produzenten veröffentlicht werden und das Label sich an der Techno-Szene orientiert, ist der Produzent bestrebt, die Erwartungen und Strategien des Labels zu erfüllen.

Wird ein Track zur Veröffentlichung ausgewählt, so wird er in der Regel professionell *gemastered*. Professionelles Mastering bedeutet, dass die technologische Ästhetik anhand von hochwertigem Equipment und der Expertise spezialisierter Techniker nochmals optimiert wird. Beim Mastering wird kein Arrangementdesign oder Trackdesign vollzogen, sondern *Klangdesign in einer speziellen Form*. Nicht die einzelnen Elemente des Tracks werden bearbeitet, sondern die Dauer der einzelnen Elemente über die Laufzeit des gesamten Tracks hinweg, also die Einzelspuren. Diese werden an das Mastering-Studio geschickt, welches die Spuren durch noch effektivere Effekte (wie Equalizer, Kompressor, Limiter, etc.) nochmalig „brillanter“ und lauter und damit präsenter auf dem Dancefloor macht. Mastering gehört mittlerweile häufig zu Tracks dazu, da ungemasterte Tracks laut im DJ-Mix im Club gegenüber gemasterten als schlechter klingend wahrgenommen werden, also weniger präsent sind und weniger „grooven“. Sie hören sich häufig leiser und dumpfer an, was sich auf die Öffentlichkeitswirksamkeit eines Tracks negativ auswirkt: Sie werden weniger gespielt, weniger gekauft und dem Produzenten droht ein negatives Image bezüglich seiner Fähigkeiten zur Musikproduktion.

### 5.4.2. Elemente

House/Techno-Tracks bestehen in der Regel aus den Elementen Kickdrum, Snaredrum, Hihat, Bassline, Perkussion, Vocals, einer Hook und einem Thema, welche anhand von Samples, Gestaltung der Samples und synthetischen Sounds aus Synthesizern und Gestaltung dieser synthetischen Sounds geschaffen werden. Viele kommen auch ohne eines oder mehrere dieser Elemente aus. Produzenten bezeichnen die Anordnung der Elemente zueinander in der Regel als Grundstruktur, Grundgerüst oder „Rückgrat“. Es sind die Elemente, die man typischerweise immer wieder in House/Techno-Tracks wiederfindet. So gibt es Tracks ohne Bassdrum oder Snaredrum, dafür nur mit Hihats, Perkussion und einem Thema. Umgekehrt verzichten andere Tracks ganz auf ein Thema und widmen sich ausschließlich Bassdrums, Hihats und Perkussion. Mitunter unterscheiden sich über die Auswahl der Elemente auch Genres und Subgenres.

Eine Kickdrum, auch Bassdrum oder kurz „Kick“ genannt, ist ein komprimierter Ton zwischen 40 und 150 Herz. Frequenzen in diesem Bereich sind körperlich spürbar in Form von Vibration. Snaredrum, auch „Snare“ genannt ist ein mittelfrequenter Ton, welcher häufig als Gegenpol zu Kickdrum jeden zweiten Takt oder als perkussives Element zum Einsatz kommt. Häufig werden statt Snaredrums auch Claps (Handschläge) benutzt. Hihats sind hochfrequente, „zischende“ Töne, welche häufig im offbeat, also zwischen Taktanfang und Taktende in Form des closed (kurz) und open (lang gezogen mit Hall) eingesetzt werden. Die Bassline, oder Basslinie, ist eine rhythmische Kombination aus kurzen oder lang gezogenen Basstönen, welche häufig aus melodiosen Gründen auch in ihren Tonhöhen variieren. Perkussion sind kurze Elemente, welche an verschiedenen Positionen eines Taktes platziert werden, um einen Track voller klingend und grooviger zu gestalten.

### 5.5. Der Produktionsprozess in drei zeitlichen Abfolgen

Also wir werden jetzt arrangieren, pauschal erstmal gucken, dass man halt 1.5 bis 2 Minuten den Beat langsam aufbaut, nicht gleich das ganze Pulver verschießt am Anfang und langsam auf so die auf unser Sicht Hauptthemen hinarbeitet, die vielleicht schon mal andeuten am Anfang, mit Filtern irgendwie arbeitet, sodass die sich langsam rausstellen. Und dann halt letztendlich zum Ziel setzen irgendwie, nen Break zu bauen nach gewisser Zeit, ein bis 2 Breaks. Eigentlich, nen großen Plan haben wir da nicht. Man guckt jetzt einfach, womit man ganz gut anfangen kann, und was sich am Anfang gut anhört und dann schauen wir mal was passiert (AF\_CJ\_2, 18: 45).

Der Produktionsprozess eines ganzen Tracks lässt sich in drei Abschnitte unterteilen: Die Erstellung des *Grundgerüsts*, die *Arrangierung* des Grundgerüsts zu einem Track und der Abschluss des Tracks im letzten Abschnitt der *Feinarbeit*. Diese drei zeitlichen Abschnitte sollten allerdings nicht „statisch“ verstanden werden, in dem Sinne, dass sie chronologisch aufeinander folgen müssen. Typischerweise fangen Produzenten mit einem Grundgerüst an, arrangieren dieses anschließend zu einem Track und machen am Schluss die Feinarbeit.

Tja, Beats, Das ist ne gute Frage jetzt. Beats, da elektronische Musik, gerade Techno oder House oder Minimal ist ja nen 4/4-Takt. Und das ist ja ganz einfach aufgeteilt in die Schläge halt, man hat halt 16/16. Auf der 1 von jedem Schlag liegt die Bassdrum, auf der 1,2,3,4. Und auf der, und die Clap zum Beispiel, also nen Handschlag, ist halt praktisch auf der 2 und auf der 4, So ergibt das halt das Grundgerüst von nem Beat (AF\_NS\_3, 01: 56).

Man fängt immer auch ein bisschen entspannter an, dass der Track nicht gleich ganz voll startet, um natürlich auch noch ein bisschen Steigerungspotential im Track zu haben. Und so könnte man jetzt hier anfangen, dass die Hihats am Anfang noch nicht laufen, dass man die erst dem Break setzt ... so jetzt hab ich erstmal halt den Anfangsgroove. Da könnte man jetzt zum Beispiel auch den Bass wegnehmen .. ich versuch halt immer irgendwo wie so ne Art Treppen zu gehen, dass man halt immer, dass der Track sich immer irgendwie steigert, bis zur Mitte, wo dann der Höhepunkt des Tracks ist, weil das ist ja auch die meiste Phase ist, wo der Track überhaupt gehört wird. Die Anfangsphase ist ja eher so, dass der DJ die zum Reinmischen benutzt, dass der Track dann unterschwellig erstmal ist. Und somit bleiben ja vielleicht als Gesamtzeit die hörbar wirklich ist insgesamt 3 Minuten. In diesen 3 Minuten versuch ich natürlich den Höhepunkt auf diese 3 Minuten halt widerzuspiegeln. Man will natürlich auch nicht nen Track wo schon von Anfang an alles offenbaren, weil es sonst wär dieser Überraschungseffekt einfach nicht mehr gegeben. Deswegen seh ich mich mit meinen Arrangieren so ne Art Treppenmodus, mit jeder Stufe steigert man sich, und wenn man den Berg erklimmt hat, denn wird man wieder entspannt nach unten geführt und dann zum nächsten Track dann zu gelangen ... JMK: Wozu überhaupt die ganze Steigerung? AG: Oh Gott, ja um auch beim Tanzen, weil ich beim Tanzen auch selber ne Steigerung erlebe, deswegen möchte ich auch gerne beim Track ne gewisse Steigerung haben. Weil ne Steigerung halt das Publikum auch nochmal pushen kann, als wenn alles auf einem Level ist. Ne Steigerung kann auch nochmal Euphorie im Publikum hervorrufen, Kreischen und sowas. Und das hört man natürlich dann auch immer gerne bei seiner eigenen Mucke. Das ist ja denn so ne Art Bestätigung. Ja, das sind halt Hilfsmittel, um das Publikum zum Tanzen zu bewegen, oder dass die Spaß dran haben ... und natürlich sollte der Track am Anfang auch nicht voller Melodien sein, also sehr vollgepackt sein, weil es dann auch schon manchmal schwierig sein könnte den aufzulegen, also für den DJ schwer macht wirklich auch zu präsentieren, weil er sonst natürlich auch schon vom vorherigen Track gewisse Sachen verfälschen könnte. Genauso wäre es auch falsch einen sehr langen Anfang von Track zu haben, oder den Anfang mit Broken Beats zu machen, die es dem DJ halt schwer machen der Track halt wirklich gut zu präsentieren, oder sich dann vielleicht auch einfach dagegen entscheiden den Track zu spielen, weil er der Meinung ist der Track der spielt sich scheiße .. das gibt ja auch Leute die kaufen einen Track einfach nur zum Hören. Da ist es auch doof am Anfang einfach nur ne blöde Kick ne Minute lang zu hören, bis dann mal irgendwas passiert. Man will ja auch als Hörer einen ganzen Track genießen, vielleicht am Anfang man nen kleines Gimmick hören, ne Überraschung. Und wenns auch nur mal nen kleines Husten ist. Wo man einfach denkt Ahhh, damit hätte ich jetzt gar nicht gerechnet (AF\_AQ\_5, 4: 24).

Ein *Grundgerüst* besteht aus der Schaffung von basalen, immer wiederkehrenden Elementen eines Tracks. In der Regel beginnen House/Techno-Produzenten mit einem 4/4-Takt zwischen 100 und 200 BPM, welcher, sobald er am Ende ist, wieder di-

rekt von vorne beginnt, eine musikalische Sequenz, auch Loop<sup>56</sup> genannt. Diesen Loop gestalten sie mit Kickdrums, Hihats, Snaredrums, ein paar Perkussionselementen, einer kleinen Melodie und einer Bassline aus. Welche Elemente, wie viele davon und wie sie angeordnet werden, obliegt den Orientierung und Gestaltung des Produzenten. Manche bedienen sich aus Drum-Kits, andere sampeln, wiederum andere „bauen“ sich ihre Töne in einem Synthesizer.

Der Produzent baut die einzelnen Elemente eines Grundgerüsts auf und ab, setzt sie entsprechend und entscheidet von Element zu Element und von Ton zu Ton, ob sie seiner Orientierung entsprechen oder nicht. Häufig blenden sie auch kurzzeitig bereits involvierte Elemente aus, um zu hören, wie sich ein neues Element ohne ein bereits gesetztes anhören würde. Ein Produzent hört sich das Grundgerüst häufig lange und ausführlich an, bevor er entscheidet, ihn als Grundlage für einen ganzen Track zu benutzen und zu arrangieren. Viele Grundgerüste bleiben Skizzen, werden abgespeichert, vielleicht auch gelöscht, aber nie zu einem ganzen Track arrangiert.

Beim *Arrangement*, dem üblicherweise zweiten Abschnitt im Anschluss an das Grundgerüst, überträgt der Produzent die Inhalte des zuvor erstellten Loops auf eine ganze Tracklänge. Die Einzelheiten des Loops, z.B. Bassdrum, Snaredrum, Hihats, Perkussion etc. werden jeweils auf Spuren im Sequencer kopiert und dort nach Belieben verändert. Dem Musikwissenschaftler Mark Butler zufolge können die aneinander gesetzten Loops einzeln als Module verstanden werden, welche sich rhythmisch im Zeitverlauf doppeln (*pure duple*) oder verdreifachen (*pure triple*), wobei *pure duple* markant für House & Techno ist. Die Rhythmen existieren also in der Regel in Gruppen von 2, 4, 8, 16 bis 64 Wiederholungen, bis es zu einer Veränderung im Rhythmus kommt (2006). Diese Regelmäßigkeit kontrollieren Produzenten entweder, indem sie die Takte mitzählen oder sich an der Oberfläche des Sequencer orientieren. Benutzte Spuren werden in ihrer Länge als farbige Balken angezeigt, sodass der Produzent die Anzahl der Wiederholungen schnell optisch berechnen kann. Spätestens bei der letzten Phase des Produzieren, der Feinarbeit, lässt der Produzent den Track mehrmals von Anfang bis Ende laufen und merkt schnell, falls ein Element außerhalb des „pure duple“ startet oder aufhört.

Typischerweise starten House/Techno-Produzenten die Arrangierung zum Track mit wenigen Elementen, zum Beispiel einer Kombination aus Kickdrum, Bassline und

<sup>56</sup> Nach Butler ist ein Loop eine periodische, gleichlange Wiederholung von geordneten Sequenzen an Events. (2006)

Perkussionselementen, steigern seine Intensität bis zum Klimax bei ca. 4/5 der Tracklänge und bauen diese Intensität dann zum Ende wieder ab. Dabei werden die einzelnen Elemente aus dem Grundgerüst sowie später hinzugefügte Elemente, wie Melodien, am Anfang langsam eingeführt und zum Ende hin, oder auch zwischendurch, wieder ein- und ausgeblendet, sodass die Klangdichte zum Klimax hin zunimmt und dann wieder abfällt. Anfang und Ende, Intro und Outro genannt, verfügen bei Techno/House typischerweise über weniger Elemente als der Hauptteil, die Mitte, um das Überblenden von einem Track zum nächsten im DJ-Mix einfacher und unbemerkter zu gestalten, indem die Unterschiedlichkeit der Tracks möglichst gering ist und ein kontinuierlicher Fluss aus Groove erhalten wird<sup>57</sup> (vgl. Butler 2006: 59)

Nach dem Intro folgt bei House & Techno der Hauptteil, welcher häufig durch ein bis mehrere „Breaks“ oder „Breakdowns“ gekennzeichnet ist.

Äh, oh Gott, wieso macht man überhaupt nen Break? .... Ich weiß ja nicht, natürlich um die Leute zu sammeln und auf nen Punkt zu bringen. Nen Break kann immer noch viel im Track erzeugen. Das schafft ne Stimmung oder halt ne Spähre, wo man sich vielleicht nochmal sammelt, bis das denn zum Höhepunkt des Breaks kommt, und man dann wieder weiter tanzen kann. Das ist halt einfach für mich, ne Unterstützung des Grooves, einfach ne Verstärkung des Trackaufbaus. (AF\_AQ\_5, 2: 57)

Vom Effekt her ist es immer ganz nice, wenn man in den Breaks die Bässe ein bisschen raus nimmt, die Bässe raus filtert, sodass die Bässe weniger werden. Damit wenn die Kick zurückkommt und alle Bässe wieder da sind, ist es ein bisschen intensiver, als wenn du nur einfach nur die Kick raus nimmst und lässt den Bass so weiter, weil denn du dann diesen Druck im Bauch hast und der soll ja eigentlich im Break verschwinden, damit er dann umso intensiver wiederkommt. (AF\_CJ\_2, 29: 37)

Breaks sind Abschnitte, in denen einige Elemente des Grundgerüsts ausgeblendet und nach Belieben wieder eingeblendet werden. In der Regel wird völlig auf die Kickdrum verzichtet, manchmal werden auch neue Elemente in den Track eingeführt. Breaks dienen dazu, im Zuge der Intensitätssteigerung zur Mitte hin die Spannung eines Tracks zu erhöhen und nehmen häufig, aber nicht immer, an Intensität zum Ende

<sup>57</sup> Produzenten können sich an der Stelle, wie auch an vielen anderen, entscheiden, ob sie diesem Intro/Outro-„Aufbau“ folgen, oder lieber anders vorgehen und dabei einen möglicherweise schlechter mixbaren Track schaffen. Es ist wahrscheinlich, dass sich dieser Track schlechter verkauft und weniger gespielt wird, also eine schlechte Öffentlichkeitswirksamkeit hat, als ein Track, der nach dem typischen Intro/Outro-Muster von Techno produziert wurde und damit viele potentielle Interessenten anspricht. Möglich, aber unwahrscheinlicher ist, dass eine andere Art und Weise einen Track zu arrangieren auf großes öffentliches Interesse stößt und dem Produzenten eine bestimmte künstlerische Identität verschafft, die diese Art und Weise des Arrangierens mit seiner Person verbindet. Daher wird es sich für Produzenten in der Regel lohnen, die Abweichungen von der Typik des anvisierten Genres minimal zu halten, aber gleichzeitig leichte Abwandlungen einzubauen. Es ist für Produzenten sogar üblich, unter verschiedenen Künstleridentitäten mit verschiedenen Namen Tracks für verschiedene Genres und Subgenres auf verschiedenen Labels zu produzieren und veröffentlichen, um den Erfolg der einzelnen Künstleridentitäten zu steigern.

des Breaks zu. Dafür werden zum Beispiel Trommelwirbel oder sich steigendes Zischen benutzt. Ist der Break zu Ende, wird das gesamte Grundgerüst schlagartig inkl. neuen Elementen oder leichter Veränderung im Arrangement eines Loops wieder eingeblendet. Dieser Moment ist bei manchen House/Techno-Genres häufig sehr wuchtig und gewaltig, was Pfeifen, Schreien und intensives Tanzen bewirken soll. Breakdowns werden häufig live eingespielt, das heißt: Der Produzent lässt den Track in den Breakdown laufen und schaltet dann manuell die Effekte hinzu und moduliert sie live. Bei Gefallen werden diese manuellen Modulationen als Automatisierungen gespeichert.

Das Arrangement dient des weiteren dazu, musikalische Sequenzen in einen Track einzubauen, die länger als einen Viertakt-Loop dauern und deren Effekt und Wirkung sich nur über die Entwicklung eines ganzen Tracks entwickeln lässt. Dazu gehören in der Regel lange Melodien oder „Hooks“. Als einen „Hook“, zu Deutsch „Haken“ wird ein Element oder die Kombination von Elementen bezeichnet, an denen sich der Hörer oder Tänzer „aufhängt“ - eine als besonders oder charakteristisch empfundene Sequenz, welche fast über die gesamte Dauer des Tracks zu hören ist und sich mit der Dynamik der Intensitätssteigerung wandelt.

Nachdem ein Grundgerüst zu einem Track arrangiert wurde, folgt der Abschnitt der *Feinarbeit*.

Dass ich im Prinzip erstmal den Speck so aufbauen lasse so irgendwie und das dann in gewissen Bereichen hinterher noch so nen Feintuning kommt. Wenn ich den Track dann erstmal ne Weile lang arrangiere, und mir das dann während des Anhörens immer noch Ideen kommen, was ich da noch so reinsetzen könnte, halt so kleine Gimmicks um die Sache aufzulockern. (AF\_RH\_1\_1, 24: 20)

In diesem Abschnitt der Produktion werden nochmals kleine Einzelheiten eines Tracks moduliert. Häufig werden sich bestimmte Abschnitte, z.B. Breaks oder der Hauptteil, mehrmals komplett angehört und auf ihre Übereinstimmen mit z.B. der Orientierung des Produzenten, der Wirksamkeit auf dem Dancefloor, der Mixbarkeit für den DJ oder der Ästhetik überprüft.

Also ich brauch halt im Schnitt ungefähr, bis ich es dann so habe, wie ich es will, würde ich sagen .. am zweiten oder dritten Tag hab ich meistens schon das komplette Gesamtgerüst, der letzte Tag ist dann meistens die ganzen Feinschliffs, wo man dann denkt, da könnte noch was hin ... (AF\_AQ\_5, 49: 08)

Jetzt nehmen wir es einmal auf, also so wie er ist, dann spielen wir ihn am Wochenende .. wenn einem dann beim Spielen was auffällt, wo irgendwo Längen oder so drin sind, oder wo man sagt, das hätte man klüger machen können, dann setzen wir uns Anfang nächste Woche nochmal ran. Ansonsten,



wenn er so funktioniert und so gefällt wie er ist, dann bleibt er so. Dann gucken wir nem Label oder machen es selber. (AF\_CJ\_2, 2: 19: 47)

Einzelne Elemente werden nochmals leicht moduliert, z.B das Arrangement in einem Break leicht verändert, der Beginn oder das Ende verschiedener Elemente verändert oder einzelne Aspekte der klanglichen Gestaltung angepasst. Bei manchen Produzenten ist es Brauch, den Track ein paar Tage nicht mehr zu hören, um ihn anschließend nochmal komplett von vorne bis hinten „mit Abstand“ anzuhören. Bei der Feinarbeit werden die einzelnen Spuren auch nochmal auf ihre Lautstärke zueinander und die Klänge auf ihre Güte (technologische Ästhetik) hin überprüft, was sich „Abmischen“ oder „Pre-Mastering“ nennt. Manche Produzenten haben auch die Gelegenheit, einen gerade fertig produzierten Track auf seine Wirksamkeit zu überprüfen. Auf einem Event können sie dann erstmalig beurteilen, wie sich ihr neuer Track laut anhört und wie die Publikumsreaktionen ausfallen, sodass sie später im Studio nochmalig nachbessern können.

## 5.6. Der Prozess der Produktion

Als produktives Prinzip zum Schaffen von Neuem bei elektronischer Tanzmusik wurde in der Vergangenheit in der Regel die *Bricolage* genannt, die Kombination und Umarbeitung von bereits vorhandenem (Meueler 1997; Meyer 2000; Essl 2007). Produktion von Musik anhand von kommerzieller Musikstudio-Software bezeichnet Essl als „unbekümmerte *bricolage*, das kunsthandwerkliche Gebastel.“ (Essl 2007):

Zwar gelangt man rasch zu Resultaten, dies verführt aber zu einem unbekümmerten *al-fresco*-Stil, da sich nachträgliche Änderungen bequem durchführen lassen. Anstelle von künstlerischer Reflexion und Planung tritt die unbekümmerte *bricolage*, das kunsthandwerkliche Gebastel. (Essl 2007)

Die Benutzung von „Fertiglösungen“ in Form von Studiosoftware, Effekten und Instrumenten bei der Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio lässt sich bestätigen, allerdings verheimlicht der Begriff der „Bricolage“ bzw. des „Gebastels“ den schaffenden Prozess der Produktion, welcher komplexer abläuft, als dass er mit dem Begriff der „Bricolage“ allein erklärt wäre. Der Begriff des „unbekümmerten Gebastels“ suggeriert des weiteren, dass Produzenten mehr oder weniger planlos an die Komposition ihrer Tracks herangehen. Das simplifiziert ebenfalls, da Produzenten sich an bereits existierenden *sinnstiftenden* und *ermöglichenden* Genres, Produk-

tionsstilen, Produktionsmustern und Produktionstechniken orientieren, um bewusst in ihrer Tradition zu produzieren, also eigene Interpretationen hinzuzufügen oder sich gar ganz von ihnen abzusetzen. Im Folgenden werde ich außerdem argumentieren, dass drei gestalterische Bereiche bei dem Prozess der Produktion von House/Techno zentral sind: *Klangdesign*, *Arrangementdesign* und *Trackdesign*.

*Trackdesign* ist der Bereich, in dem der Produzent entscheidet, welche Elemente Teil seines Tracks werden. Zu den möglichen Elementen gehören technische, wie Samples, Instrumente, Effekte oder Synthesizer, sowie musikalische, wie Kickdrums, Snaredrums, Bässe, Melodien, etc. pp.

*Klangdesign* ist der Bereich, in dem der Produzent Töne erstellt, bearbeitet und moduliert.

Als erstes mach ich mal ne Kickdrum, und setz die ganz normal im 4/4, also auf jeweils auf die 1, die 2, die 3 und die 4 ... und jetzt veränder ich sie mal so, wie ich sie haben will. Mach die noch ein bisschen punchy, noch ein aggressiver, nehm noch bisschen hinten vom Release, also das heißt vom Ausklingen, also könnte ja im Prinzip so richtig lang machen, was dann aber halt, die Länge des Sounds nehm ich noch nen bisschen raus, damit die nicht ganz so lang klingt, sondern nen bisschen härter klingt. Dann hab ich erstmal um einen Grundbeat zu schaffen, um dann überhaupt. (AF\_RH\_1\_1, 59: 48)

Ja, der Sound war mir zum Beispiel eben noch zu, vom Ausklang her zu lang. Das heißt, ich hab hinten die Fahne, also das Release ein bisschen weggenommen. Dann ist der auch so reingefadet, das heißt ich die Attack rausgenommen, das heißt der fadet dann nicht ein, sondern kommt direkt auf Anschlag. Dann hat mir die A nicht Wellenform gefallen, der Ton war zu hoch, ich hab die Wellenform geändert, und ich hab den Cut-off also den Filter wieder ein bisschen rausgenommen und hab dann halt, Versuch halt den Sound so meinen Vorstellungen anzupassen. Ich kann mir vom Synthesizer auch so ne Random-Funktion geben, die mich dann hier (macht Sounds). Das ist dann aber wirklich erstmal schauen, was man für Möglichkeiten hat und fummelt dann solange rum, bis man irgendwie was hat, was nicht unbedingt ein Preset ist und verändert das dann auch nach seinen eigenen Wünschen halt .. ich betrachte das immer als Sound- und Klangforschung, versuche immer was zu finden, was ich denke was so reinpassen könnte. (AF\_RH\_1\_1, 01: 05: 45)

Bei der *synthetischen* Herstellung von Klängen benutzt der Produzent Synthesizer und Effekte, welche entweder bereits in die Musikstudio-Software integriert sind oder zusätzlich als Plugin in die Musikstudio-Software eingebunden werden. Den Klang gestaltet er anhand der ihm zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten (siehe die Kapitel zur Produktionstechnik, 5.2 und 5.3). Ein typischer Bearbeitungsprozess läuft wie folgt ab: Der Produzent öffnet den Synthesizer in seiner Musiksoftware und wählt sich in einem Menü einen Ton aus. Anschließend legt er im eingebauten Step-Sequencer eine Tonfolge fest, welche fortan als MIDI-Noten gespeichert ist. Im Step-Sequencer des Synthesizers legt er nun die Tonhöhen der einzelnen MIDI-Noten fest und bestimmt ihre Eigenschaften, wie. z.B. Cut-off, Release, Decay

oder Attack. Er benutzt Drehknöpfe und Schalter, um die Eigenschaften zu modulieren. Bei der Modulation hört er direkt, wie sich ein Ton ändert und in welche Richtung er sich ändert. Manche Synthesizer/Effekte haben zusätzlich eine grafische Darstellungen des Tones (z.B. als Frequenzanzeige oder Spektrum). Anschließend widmet er sich zahlreichen weiteren Einstellungsmöglichkeiten, wie z.B. dem Arrpeggiator oder LFO. Normalerweise lässt der Produzent das Grundgerüst nebenbei im Loop laufen, um zu prüfen, wie die geschaffenen Töne zusammen mit dem Rest des Loops harmonieren. Bei dem Klangdesign geht er immer wieder Schritte zurück oder springt einige vor. Dabei moduliert er bereits festgelegte Eigenschaften, um zu hören, wie sie ohne oder zusammen mit neu hinzugefügten Einstellungen und Elementen harmonieren. Auch wenn er einen Ton bereits in der Phase des Erstellens eines Grundgerüsts abgeschlossen hat, so bleibt diese Abgeschlossenheit temporär, bis der ganze Track tatsächlich für fertig erklärt wurde: In späteren zeitlichen Phasen, z.B. der Feinarbeit (siehe Kap. 5.5), bearbeitet der Produzent häufig einen bereits lange abgeschlossenen Ton immer wieder neu.

Beim *Sampling* zur Produktion von Klängen benutzt der Produzent bereits fertige Töne, z.B. aufgenommene Stimmen, Straßengeräusche (z.B. via Fieldrecording) oder gespeicherte Elemente analoger Klangerzeuger, wie Kickdrums, Snaredrums, Toms und Hihats. Musikstudio-Software hat bereits eine Sampling-Software integriert, welche es dem Produzenten ermöglicht mithilfe der technisch gegebenen Möglichkeiten das Sample zu bearbeiten, zu modulieren und mit weiteren Effekten zu kombinieren. Wie auch beim Synthesizer kann er verschiedenste Einstellungen tätigen, wie Release, Cut-off, Decay und Attack usw. usf.

Beim *Arrangementdesign* entscheidet der Produzent über die Relationierung der gestaltetet Sounds und Loops zueinander. Ich unterscheide hier 2 zentrale Bereiche: Die Relationierung der Klänge zu Loops und der Arrangierung einzelner Loops zu einem ganzen Track (siehe die Ausführungen zur Erstellung eines Grundgerüsts und das Arrangement eines Grundgerüsts zu einem Track in Kapitel 5.5). Bei einem Loop werden House/Techno-typische Elemente des Grundgerüsts, wie Kickdrum, Hihats, Snaredrum, Bassline (siehe Kap. 5.4.2) auf einem 4/4-Takt zueinander in Relation gesetzt, sodass sie einen Groove (Kap. 5.4.1) erzeugen. Dieses Grundgerüst wird schließlich in einzelnen Spuren auf den Sequenzer übertragen und die Loops sukzessive auf eine Tracklänge aneinander kopiert. Anschließend werden die Loops

über die Länge des Tracks verändert, sodass sie zum Beispiel durch zunehmenden Aufbau und Breaks die Intensität des Tracks steigern.

Produzenten gestalten ihre Tracks in den drei Designbereichen, indem sie sich an bereits existierenden, *sinnstiftenden* und *strukturierenden* musikalischen Genres, Produktionstechniken, Produktionsmustern und weiteren Gegebenheiten *orientieren*.

Also ich im Prinzip vorher schon ne Idee hatte, was ich machen wollte. Ich wollte im Prinzip nen House-Sound machen, wozu auch die anderen Elemente passen, ich kann die gerade ja nochmal anmachen. Und wenn da jetzt ne aggressivere Kick drüber wäre, würde sich das entweder beißen, oder es würde die Ästhetik des ganzen im Prinzip stören und würde die ganze Geschichte nicht mehr rund machen. (AF\_RH\_1\_1, 4: 13)

Ja, Funktionalität. Es muss halt tanzbar sein, für mich auf jeden Fall. Für andere mag das nen anderen Hintergrund haben, nen bisschen experimenteller, aber ich versuch halt Musik zu machen, wozu die Leute tanzen. Und da ist elektronische Musik, oder Techno, oder House, ist ja sehr gestützt auf die Bassdrum ist.. das ist jetzt schwer zu erklären .. ohne Bassdrum würde nen Techno oder Housestück nicht funktionieren. (AF\_NS\_3, 02: 14)

JMK (veränderte das Grundgerüst mit ein paar Kickdrums zwischen den Takten): Das hört sich ja jetzt nach Broken Beat an. RH: Ja, genau, das ist jetzt aber nicht die Idee die ich hatte, es gibt natürlich Spielarten wie Breaksbeats, Drum and Bass die spielen halt damit und bringen halt, machen halt gebrochene Beats, setzen die als Stilelement ein, dafür gibt es aber dann .... also das gesamte Beatkonstrukt ist ja dann viel mächtiger und voluminöser, läuft auch etwas schneller, da ist die ganze Idee ne ganze andere wie jetzt bei der House-Musik. (RH\_1\_1, 5: 10 – 9: 30)

Ja, wieso mach ich nen Groove, ey? Die Frage kann ich dir gar nicht beantworten. Das weiß ich nicht, ich machs halt immer. Das gehört irgendwo dazu, das ist eigentlich, ja wieso macht man nen Groove. (AF\_AQ\_5, 2: 59)

Sie nutzen diese Orientierungen, um z.B. einen genretypischen Track zu produzieren. In meinem Fall bedeutet das House/Techno und ihre zahlreichen Spielarten in Form von Subgenres. Sie müssen die Struktur eines Tracks, seine musikalische Logik und seine typischen strukturellen Eigenschaften (siehe Kap. 5.4.1 und 5.4.2) nicht erst komplett neu erfinden, sondern können auf historisch gewachsene strukturtypische Merkmale des Genres bzgl. Klangdesign, Arrangementdesign und Trackdesign zurückgreifen, sich teilweise oder ganz und gar von ihnen absetzen oder versuchen genau anhand typischer Merkmale zu produzieren. Das heißt, dass sie auf genretypische Merkmale zurückgreifen und diese verwenden, z.B. 4/4-Takt, die Kickdrum, Snaredrum, Bassline, die typische Ästhetik von House oder auch der typische Aufbau von Housetracks mit Intro, Breaks, Hauptpart und Outro. Ein Beispiel für die Orientie-

### rung an Produktionsmustern anhand eines Chord-Sounds:

Ich wollte was Dubbiges machen, habe in meinen Möglichkeiten gesucht, das heißt VST-Plugins geguckt, was kann diesen Sound erzeugen, hab mir gewisse Sounds angehört, hab da mal nen bisschen durchgeswitched und ich wusste auch schon vorher, dass ich nen Chord machen möchte, ich hab hier also noch so nen Plugin benutzt, was automatisch Chordsounds produziert, wollte nen weichen Ton drin haben, hab mir was ausgewählt aus dem Preset, was sich dem annähert und hab dann da halt noch dran rumgeschraubt, bis mir das gefallen hat. Um das dann halt dubbig zu machen, hab ich hier dann noch so nen kleines Delay drauf gesetzt. Ich wollte auch sowas Wiederkehrendes machen, was über lange Zeit in Kombination mit dem anderen auch irgendwie so ne hypnotische Wirkung erzeugt, also so nen ganz klasische House-Ding zu machen und das ist dann auch dabei rausgekommen. (AF\_RH\_1\_1, 53.01)

Für meine untersuchten Produzenten bildeten somit die House/Techno-Genres den sinnstiftenden Rahmen, an dem sie sich orientieren, ihn reproduzierten und mit anderen Orientierungen verbanden. Der Rahmen zeigte ihnen sinnhafte Möglichkeiten an, wie etwas aussehen könnte (z.B. das Arrangement des Tracks) und wie es weitergehen kann, wenn z.B. das Ende eines Breaks erreicht wurde: Dann soll das ganze Beatgerüst „gewaltig zurückkommen“, um die Tänzer zum Tanzen zu animieren. Der Produzent muss sich nicht ständig fragen, was nun als nächstes kommt, sondern kann seine Orientierungen anhand der gegebenen *Schablone* verwirklichen. Diese Schablone bietet auch Raum für Experimente mit Klang, Arrangements oder Elementen. Es ist eine sinnstiftende Schablone, keine zwanghafte Zelle, die die Handlungsoptionen der Produzenten einschränkt, sondern ihre Handlungsoptionen durch ihre Sinnhaftigkeit hervorbringt. Die Handlungsoptionen stellen eine Auswahl an Möglichkeiten für den Produzenten dar, wovon er welche auswählt und ausgestaltet. Zugespitzt kann man sagen: In dieser Ausgestaltung wird die Schablone neu erfunden, indem der Produzent sie modifiziert reproduziert und mit anderen Orientierungen verbindet.

Viele Produzenten orientieren sich auch an der musikalischen Identität bestimmter Musiklabels. Entweder, weil sie deren Soundkonzept sehr mögen oder auch um Musik unter ihrem Namen auf dem renommierten Label veröffentlichen zu können. Orientierung bedeutet auch, dass diese nicht zwangsläufig aus einem nahe liegenden musikalischen Bereich kommen muss, sondern prinzipiell offen ist. Produzenten lassen sich von vielen Bereichen inspirieren:

Der wohnt direkt in der Einflugschneise vom Flughafen Tegel, und wir haben das schon so oft aufgenommen und verwendet. Geht top auf jeden Fall. Aber das inspiriert einfach auch, oder zum Beispiel, wenn der gebellt hat, das habe n wir schon benutzt, oder wenn der auf gewissen Sachen rumknautscht, das ergibt so nen gewissen schmatzendes Geräusch, und so ne Geschichte. Oder einfach wenn der Stuhl quietscht, sind auch immer ganz nette Geschichten. (AF\_AQ\_5, 22: 14)

Manche berichten von „Eingebungen“: Sie gehen an einen Ort, finden die Eigenheiten des Ortes interessant und versuchen die aufgenommenen Stimmungen später in musikalische Ereignisse zu übersetzen:

Ich hab z. B. schon Tracks gemacht, das ist so nen ganz gewisses Gefühl, was man bei ganz gewissen Situationen hat (...) ganz blödes Beispiel, wenn du jetzt z. B. raus gehst auf den Alexanderplatz, hast du nen ganz bestimmtes Gefühl dabei, was du nur hast, wenn du auf dem Alexanderplatz stehst und auf den Fernsehturm guckst, wobei wenn du jetzt durchs Kaufhaus läufst, hast du nen ganz anderes Gefühl dabei. Das versuche ich halt, kann man finde ich solche Raumgefühle die du entwickelst, oder Gefühle die du für gewisse Situationen entwickelst, kann man am besten in Musik wiedergeben. (AF\_RH\_1\_1, 16.02)

Die sinnstiftende und strukturierende Schablone der Genreorientierung geht sogar so weit, dass Produzenten sich an Teilen von ihr orientieren, die ihnen eigentlich gar keinen Spaß machen:

Ja, weil das ist jetzt eher so, das macht jetzt nicht soviel Spaß. Spaß macht es, wenn man dann seinen Grundloop hat und da schon mehr passiert. Jetzt so die Grundsachen sind langweilig, das ist auch immer dasselbe ... Spaß macht es halt erstmal, wenn man die Sounds dann irgendwie selber macht. JMK: Wenn es jetzt so unglaublich langweilig ist, warum machst du es dann trotzdem? NS: Weil es so für mich am besten geht, also .. es gehört halt dazu ... ja, aber das sind halt essentielle Sachen halt, ohne die beiden Sachen (Kick und Snare) funktioniert es halt net. (AF\_NS\_3, 22: 01)

Die Strategien der Produktion können ganz unterschiedlich sein. Manche benötigen wenige Stunden für einen ganzen Track, andere mehrere Tage und wiederum manche mehrere Wochen. Manche schaffen es ganz planerisch, eine vor Produktion geschaffene Idee anhand ihrer Orientierungen schnell und ohne große Experimente umzusetzen. Andere wiederum verbringen mit aufwendigem „Trial and Error“ viel Zeit mit der ermöglichenden Technik, um minutiös Einstellungsmöglichkeiten durchzuprobieren und Töne zu finden, die ihnen zusagen.

Also da ich jetzt noch keine spezielle Idee haben, sondern jetzt einfach nur mal so auf, also was ich vorhin meinte, ich wurschtel mich jetzt einfach erstmal durch, um ne gewisse Idee zu finden irgendwie. Einfach ausprobieren, welche Noten passen, versuchen ne Melodie zu bauen oder nen gewissen Tonverlauf, der einfach erstmal so ne gewisse Grundidee gibt. Solange ich diese gewisse Idee nicht haben, fällt mir erstmal nichts weiter ein. Ich muss erstmal schauen, dass ich ne Idee finde, die mir gefällt. (AF\_RH\_1\_1, 01: 07: 34)

Andere wiederum setzen sich nur mit der Motivation, einen Track aus dem Bereich House/Techno zu produzieren, an den Rechner und fallen in einen „Produktionsfluss“, welcher im Laufe der Produktion stetig Ideen schafft.

Also der Ton gefällt mir jetzt, auch so in der Abfolge wie er läuft ... und jetzt kommen mir zum Beispiel schon wieder die nächsten Ideen, wo ich jetzt sage, jetzt hab ich ne Idee. Würd ich jetzt zum Beispiel was noch nen Synthesizer reinziehen ...zum Beispiel fällt mir ne Idee für nen Bass. Also noch nichts Konkretes (AF\_RH\_1\_1, 01: 10: 02 – 01: 17: 14)

Typischerweise sind alle Strategien bei meiner teilnehmenden Beobachtung gleichzeitig und abwechselnd aufgetreten: Produzenten hatten eine Idee und setzten sie um. Allerdings war dann der Track bei weitem noch nicht fertig, sodass sie per „Trial and Error“ nach Tönen zu Vervollständigung suchten und zeitweise diesen Arbeitsfluss erreichten, bei dem stetig neue Ideen aufkamen und direkt umgesetzt wurden. Auffällig war, dass insbesondere in diesem Arbeitsfluss typische Elemente eines Genres bzw. Subgenres als „Ideen“ flossen, also zum Beispiel die Hinzunahme von Hihats oder das Benutzen von unverständlichen Vocalstücken als grooviges Element – insbesondere letzteres ist derzeit in vielen House-Tracks zu hören und kann somit zum sinnstiftenden House-Genre gezählt werden.

JMK: Wie kommst du jetzt auf diese Rhythmen? (Typische Perkussionrhythmen für House) CJ: Die kommen mir halt so, das ist bei mir ne Automatik ... (AF\_CJ\_4, 1: 08: 01)

## 6. Ergebnisse: Der neue Track als konstellatives Produkt

Nachdem ich in den vergangenen Kapiteln die Struktur meines Feldausschnittes (Kap. 5 - 6) referierte und im Kapitel zuvor in die Techno-Szene allgemein einführte (Kap. 3), möchte ich nun auf meine Forschungsfrage zurückkommen und diese zusammenfassend anhand meiner geschriebenen Kapitel beantworten:

*Wie entsteht Neues bei der Produktion von House und Techno im Homerecording-Studio?*

Meinen Ergebnissen zufolge entsteht Neues in einer *Konstellation* aus drei Komponenten: *Erstens*, die Produktion des Tracks anhand drei gestalterischer Bereiche (*Klangdesign*, *Trackdesign* und *Arrangementdesign*) durch Orientierung des Produzenten an *sinnstiftenden* und *strukturierenden* Genres, Produktionstechniken, Produktionsmustern und weiteren Möglichkeiten der Orientierung, z.B. der Übersetzung von Stimmungen in Musik oder der Orientierung an Umgebungsgeräuschen (Kap. 5.5 und 5.6). *Zweitens*, durch die *ermöglichende* und *strukturierende* Technik der Musikproduktion, wozu das Homerecording-Studio (Kap. 5.2) und die Musikhardware und Musiksoftware (Kap. 5.3) gehören. *Drittens* durch die sinnstiftende und struktu-

rierende Kulturwelt der elektronischen Tanzmusik (Kap. 3 - 7).

*Konstellativ* bedeutet, dass die spezifische Form des Neuen als *Track* insbesondere aus dem Zusammenspiel dieser drei Bestandteile entsteht. Verändert sich die Struktur der Komponenten, so verändert sich auch die Struktur des Neuen - bei der Gestaltung und Orientierung zum Beispiel, der Bereitschaft zum Experimentieren, oder sich viel Zeit zu lassen; ob es darum geht, auf große Öffentlichkeitswirksamkeit hin zu produzieren, auf Erfolg oder für sich zuhause und seine Freunde; ob man ausschließlich anhand einer Idee eine Produktion startet oder mit der Musiksoftware so lange experimentiert, bis ein wirkungsvoller Klang entsteht; ob man sehr viel Mühe und Kleinarbeit in die Entwicklung eines Klangs, Grundgerüsts oder Arrangement steckt oder eher auf bereits erstellte Presets zurückgreift, um diese zu modulieren.

Auf der Ebene der Musiktechnik durch technologischen Wandel: Noch vor 10 Jahren wurde anhand analoger Hardware produziert. Mittlerweile verstaubt diese in den Ecken der Studios, da ausschließlich auf modernen, leistungsstarken Computern mit spezialisierter Software produziert wird. Diese erlaubt die Veränderung und Speicherung von Musik in Echtzeit, das Ersetzen einer ganzen Band durch einen einzelnen Produzenten anhand von Sequenzern, die präzise Kontrolle aller musikalischen Ereignisse am PC, eine schnelle Verbreitung der entstandenen Musik übers Internet und neue Möglichkeiten, die Musik über Effekte und Instrumente zu verändern.

Auch die Kultur der elektronischen Tanzmusik bringt stetig neue Genres, Subgenres und Produktionstechniken hervor - von kurzweiligen „Hypes“ und Ausbildung von Subgenres bis zur Bildung ganzer Genres, wie aktuell „Dubstep“ oder viele andere Genres in der Vergangenheit - welche Produzenten zur Orientierung zu nutzen wissen. Auch könnte eine ökonomisch-politische Veränderung, zum Beispiel die Einführung eines Grundeinkommens für jedermann, sich auf die Struktur des Neuen auswirken, da in der Techno-Szene der wirtschaftliche Rahmen ein zentraler Motor für das Schaffen neuer Tracks darstellt.

### **6.1. Gestaltung und Orientierung**

Der Prozess der Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio durch den Musikproduzenten basiert auf drei gestalterischen Bereichen: Dem Trackdesign, dem Klangdesign und dem Arrangementdesign (Kap. 5.6).



Im Bereich des *Trackdesign* entscheidet der Produzent, welche technischen und musikalischen Elemente Teil seinen Tracks werden. Er entscheidet, welche Instrumente, Samples oder Effekte benutzt werden oder auch welche Musikstudio-Software, genauso wie, welche musikalischen Elemente sich in seinem Track wiederfinden: Melodien, Snaredrums, Kickdrums Hihats, Basslines oder ganz andere Elemente. Beim *Klangdesign* benutzt er die ausgewählten Elemente, um daraus ganze Klänge zu gestalten, sie zu modulieren und zu bearbeiten. Entweder macht er das mithilfe von Samples oder er erstellt Töne synthetisch mithilfe von Synthesizern und Effekten.

Beim *Arrangementdesign* entscheidet der Produzent über die Relationierung der gestalteten Klänge und Loops zueinander. Er macht dies einmal, indem er gestaltete Klänge zueinander über die Länge eines oder mehrerer Takte in Relation setzt, was sich „Loop“ nennt. Ziel dieser Relationierung ist es, den Groove herzustellen (Kap. 5.4.1) - ein als angenehm und tanzbar empfundenes Verhältnis der Elemente zueinander. Diese Loops werden dann in einem Sequencer auf einen ganzen Track arrangiert, indem sie aneinander kopiert und stückweise im Laufe des Tracks verändert werden.

Produzenten gestalten in diesen 3 Bereichen, indem sie sich an bereits existierenden *sinnstiftenden* und *strukturierenden* musikalischen Genres, Produktionstechniken, Produktionsmustern und weiteren Möglichkeiten *orientieren*. Sie benutzen typische Schablonen von Genres, wie House und Techno, um ihre eigenen Interpretationen zu schaffen oder sich von ihnen abzusetzen. Meine untersuchten Produzenten produzierten bevorzugt für die Genres House/Techno, womit sie bereitwillig typische Eigenschaften dieser Genres reproduzierten und interpretierten und mit neuen Elementen anreicherten. Zu diesen typischen Eigenschaften gehörten zum Beispiel der Aufbau eines Loops (das Grundgerüst, Kap. 5.4) oder eines ganzen Tracks (Intro, Breaks, Outro) sowie die Mixbarkeit und Tanzbarkeit der Tracks. Die Nutzung dieser bereits verfügbaren kulturellen Muster ermöglicht die schnelle Produktion von Musik. Produzenten müssen sich nicht ständig Gedanken darüber machen, was sie als nächstes tun werden. Das Genre House/Techno gibt ihnen Schablonen zur Orientierung an die Hand, was gemacht werden kann, wie es weitergehen kann oder auch was man besser nicht machen sollte. Als Orientierungen dienen aber nicht nur die Genres. Prinzipiell kann alles als Orientierung fungieren und als gestalterisches Element in den Kontext eines Techno/House-Tracks gesetzt werden: Aufgenommene und be-

arbeitete Klänge aus der Natur oder der Großstadt oder auch Gefühlszustände wie Traurigkeit, Gelassenheit, Boshaftigkeit oder die gefühlsmäßige Wahrnehmung eines Ortes.

Bei der Produktion verfolgen Produzenten verschiedene Strategien, um geeignete Klänge und Arrangements zu erstellen. Manche probieren anhand zeitaufwändigem „Trial and Error“ (dem Suchen nach geeigneten Tönen) viele Stunden die Musiksoftware aus; testen verschiedene Effekte, Samples und Synthesizer, um Klänge zu generieren, die sie ansprechen. Andere haben konkrete Ideen, die sie innerhalb weniger Stunden mithilfe der Software gestalten und zu Loops und Tracks arrangieren. Andere wiederum „lassen sich treiben“, indem sie einen Loop in der Software generieren und sukzessive die Elemente des Tracks auswählen und gestalten. Bei der Gestaltung eines Elements fällt ihnen ein, wie das nächste Element klingen könnte und so baut sich ein Track langsam auf. Typischerweise treten alle drei Strategien bei der Produktion eines Tracks auf.

## 6.2. Produktionstechnik

Die zweite Komponente der Konstellation ist die *ermöglichende und strukturierende Technologie in Form von Computerhardware und Musiksoftware, die im Homerecording-Studio zur Produktion von House/Techno Verwendung findet* (Kap. 5.2 und 5.3).

Die Entwicklung der Computerhardware mit ihrer ständig steigenden Leistung bei zunehmend fallen Preisen hat dafür gesorgt, dass heutzutage jedermann für einen Preis zwischen 500 und 1500 Euro ausreichend Computerleistung zur Verfügung hat, um in Echtzeit Musik zu produzieren – ein Effekt, der als Demokratisierung der Produktionsmittel verstanden wird (Leyshon 2009; Meyer 2000). Noch in der 1990ern war der handelsübliche Computer nicht leistungsfähig genug, um in kurzer Zeit komplexe Klangberechnungen zu vollziehen. Er diente damals nur als Sequenzer, welcher andere analoge Klangerzeuger steuerte. Diese Demokratisierung hatte noch weitere Effekte zur Folge, z.B. eine hohe Bedienerfreundlichkeit des Computers und seiner Software und damit die Möglichkeit zur schnellen Aneignung von Wissen am Computer.

Die Musiksoftware besteht aus Sequenzern, Mixern, Instrumenten, Effekten und

Samplern und kann über Schnittstellen weitere Effekte und Instrumente ansteuern, sodass sich für die Produzenten eine zwar endliche, aber kaum ausreizbare Anzahl an Möglichkeiten zur Kombination und Gestaltung von Tönen ergibt. Hinzu kommt noch, dass beinahe tägliche neue Effekte und Instrumente verfügbar sind, sodass sich die Anzahl der Möglichkeiten ständig steigert. Des weiteren lässt sich per USB und MIDI mit Hardware-Controllern zur handwerklichen Gestaltung von Klängen verbinden. Durch die Musikstudio-Allround-Software und ihre Komponenten, wie Sequenzer, Mixer, Instrumente und Effekte, wird die schnelle und einfache Produktion repetitiver, loop-basierter Tanzmusik für jedermann ermöglicht. Musikproduzenten müssen sich nicht mit den komplexen Algorithmen, dem Spielen von Instrumenten, Lesen von Noten und Analog/Digital-Umwandlungen auseinandersetzen, sondern begegnen der Software als Nutzer, welche standardisiert dem Produzenten alle notwendigen Utensilien für die heutzutage übliche Art und Weise der Produktion von Musik bereitstellt.

### 6.3. House/Techno-Kultur

Die dritte Komponente ist die *sinnstiftende* und *vorstrukturierende* Kulturwelt der elektronischen Tanzmusik. Sie stiftet Sinn, indem sie musikalische Genres, Produktionsstile und typische Muster der Produktion zur Orientierung anbietet (Kap. 5.6), eine *vorhandene Infrastruktur* und einen bereits vorhandenen *wirtschaftlichen Verwertungsrahmen* anbietet (siehe Kap. 3 und 5.1). Gleichzeitig sind die einzelnen Elemente dieser Kulturwelt noch mit größeren Zusammenhängen der Gesellschaft verzahnt.

Bei der Produktion von Musik im Homerecording-Studio orientieren Produzenten sich an Genres, Produktionsstilen und typischen Produktionsmustern, um eigene Interpretationen (Tracks) beizusteuern oder sich von ihnen abzusetzen (siehe Kap. 5.6 und 6.1). Produzenten sind nicht dazu angehalten, ihre Produktion aus dem „Nichts“ zu starten, sondern erhalten dank der zur Verfügung stehenden kulturellen Muster in Form von Genres eine sinnstiftende und vorstrukturierende „Schablone“, die sie einsetzen können, um sich von ihr abzusetzen oder ihr zu folgen. Damit besteht ein Gerüst dessen, was dem Produzenten anzeigt, wie es weitergeht und wie ein Track mit seinen typischen Eigenschaften (Mixbarkeit, Tanzbarkeit, Loop, Intro,

Break, Hauptteil, Outro etc.) aussehen kann, um als fertig und abgeschlossen zu gelten. Die (partielle) Übernahme oder Ablehnung bietet somit einen sinnstiftenden Rahmen des Machbaren, Tanzbaren, Mixbaren und Ästhetischen an.

Produzenten müssen die Tänzer und Hörer ihrer Tracks nicht erst für die Ästhetik von Techno gewinnen und überzeugen, sondern können ihre Interpretationen in Form von Tracks direkt auf Veranstaltungen zum Besten geben und auf Musiklabels veröffentlichen. Bereits *etablierte musikalische Genres, Produktionsstile und typischer Muster der Produktion* schaffen einen ästhetischen, in Genres und Subgenres ausdifferenzierten Rahmen dessen, was sich gut anhört. Sie sind bereits vorhanden, bevor ein Produzent Teil der Kultur wird. In der Regel interessiert sich ein Produzent zuerst für die Musik, wenn er sie mal im Radio oder Internet gehört hat, auf eine Techno-Party geht oder dorthin von Freunden mitgenommen wurde. Sobald er von ihr *verführt* wurde und die Produktion eigener Musik beschließt, kauft er sich Equipment und fängt langsam mit der Produktion an.

Des weiteren stiftet die Techno-Kultur *Sinn*, indem sie eine *bereits vorhandene und internationalisierte Infrastruktur* an Veranstaltungsorten, Vertriebsmöglichkeiten, Medien usw. - also sinnstiftende, bereits weltweit etablierte Nutzungskontexte für Techno/House-Tracks - anbietet. Allein in Deutschland gibt es über 5000 Veranstaltungsorte plus zahlreichen Off-Locations (siehe Kap. 3), alle ausgestattet mit der erforderlichen Technik zum Abspielen der Tracks, bestehend aus Soundsystem, Plattenspielern, Mixern, Tanzflächen, Lichtsystem, Bar usw. usf. Es gibt einen großen Pool an Musiklabels, welche Techno/House-Musik auf Tonträgern veröffentlichen sowie Marketing und Werbung betreiben. Es gibt ein großes Netz an Online- und Offline-Plattengeschäften sowie Digitalstores für Musik-Files, welche die produzierte Musik verkaufen. Es gibt eine große Anzahl an DJs, welche bereitwillig elektronische Tanzmusik auflegen und viele Veranstalter, welche Events rund um die Techno-Szene organisieren und Techno-DJs dafür buchen. Und nicht zuletzt gibt eine noch größere Menge an Veranstaltungsgästen, die begeistert zu House/Techno-Events gehen. Weltweit existieren zahlreiche Medien, wie Musikmagazine, Musikblogs, Radios und Internetplattformen, die zentral oder beiläufig über Techno diskutieren, neue Tracks vorstellen und selbst von der EDM-Kultur durch Ihre Berichterstattung ihre Existenz bestreiten. All die gerade genannten Firmen haben natürlich auch Mitarbeiter, die anhand ihrer Tätigkeiten in der EDM-Kultur, seien sie aktiv oder passiv, ihre Exis-

tenzgrundlage verdienen.

Auch für den Produzenten gibt es eine Infrastruktur der Produktionshard- und -software: Günstig und stetig erhältliche Computerhardware, spezielle Controller, verschiedenste Anbieter für Musikstudio-Software, etc. Produzenten müssen nicht erst die Computertechnik erfinden und programmieren, welche die Produktion von Techno im Home-Recording-Studio per Studio-Software und PC so nutzerfreundlich ermöglicht (siehe Kap. 5.2 und 5.3). Bereits dafür gibt es eine ganze Industrie, welche an den Bedürfnissen der Produzenten ausgerichtet Hardware und Software zu erschwinglichen Preisen herstellt, also Musikstudio-Software, zusätzliche Effekte und Instrumente.

Drittens stiftet die Techno-Szene Sinn, indem sie einen *wirtschaftlichen Verwertungsrahmen* für Techno/House-Tracks bereitstellt. Ein Produzent muss nicht nur aus Begeisterung für die Musik produzieren, er kann es auch, um damit Geld zu verdienen und seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Die Techno-Szene offeriert dem Produzenten Motive, seine eigene Existenzsicherung strategisch mit der Produktion zu bestreiten und bei großem Erfolg auch ein entsprechend großes Einkommen darüber hinaus zu verdienen. Hinzu kommt noch der Gewinn von Prestige für besonders erfolgreiche Tracks, welches den Produzenten zu einem Star in der Techno-Szene machen kann.

Bis auf die Tracks der Netlabel-Produzenten<sup>58</sup> wird Musik in On- und Offline Geschäften verkauft, wovon der Produzent seinen Anteil erhält. Viele andere DJs kaufen sich die Musik des Produzenten und spielen sie in Clubs, wofür sie wiederum eine Gage erhalten. Andere Musikliebhaber kaufen sich die Musik nur, um sie zuhause oder unterwegs auf mobilen Abspielgeräten zu hören. Spielt der Produzent selbst als DJ in Clubs, so bekommt er eine monetäre Gage und Anfahrts- und Übernachtungs-

<sup>58</sup> Für eine Ethnografie der aufkommenden Netlabel-Kultur als alternative Verwertungs- und Vertriebsform von Musik siehe Antina Michels (2009): Netlabels – Soziale Netzwerke On- und Offline, als PDF runterladbar: <http://antinamichels.de/wordpress/?p=116>. Zugriff: 22 Juni. 2009.

Den „Netzaktivisten“ dient die Publizierung Musik im Internet ebenfalls zur Erreichung von Aufmerksamkeit und zusätzlich Vernetzung untereinander (Michels 2009), allerdings versuchen sie nicht ihren Lebensunterhalt damit zu bestreiten. Nicht ganz unproblematisch, insbesondere für Aktivisten, welche von ihrer Musik in Zukunft leben möchten, siehe dazu einen Artikel bei Heise Online: „Wallowy verdient Geld mit Creative Commons, und und die Musiker, die mit ihm zusammenarbeiten, verdienen mit. Und er sagt: "Sobald ich als Musiker mit Creative Commons erfolgreich bin, muss ich mich davon trennen."“, aus <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/30/30585/1.html>, Zugriff: 27.06.2009.

kosten bezahlt. Diese Kosten bezahlt der Veranstalter von den Einnahmen aus dem Getränkeverkauf an der Bar und dem Eintritt an der Tür und kalkuliert so, dass er selbst seine Kosten deckt und dabei noch Gewinn erwirtschaftet. Umso bekannter der Produzent durch seine Musik ist, umso höhere Gagen wird er bekommen, in besseren Hotels wohnen, fernere Events „beschallen“, mehr Auftritte bekommen und mehr Aufmerksamkeit in der Techno-Szene erlangen. Zu der engen Verbindung von Wirtschaft und der Techno-Szene äußert sich einer meiner Produzenten wie folgt:

Musik ist halt so ne Wegwerfware geworden, das heißt, wenn du den Leuten was vorspielst sagen die ja, klingt gut, hören aber gar nicht mehr genau hin. Du musst die Leute entweder mit massig Alkohol abfüllen oder mit denen nen Joint rauchen, dich ganz in Ruhe hinsetzen und sagen jetzt hör mal zu. Müssen die halt echt still sein und dann zuhören und sagen, hey das ist ja echt gut. So ne Platte hat halt für meine Begriffe in der elektronischen Musik eine Halbwertszeit von 4 - 6 Wochen gehabt. Mittlerweile ist es aber so, dass es noch weitaus weniger ist. Dadurch das halt so nen Überfluss an Musik produziert wird. Es sitzen Leute da und produzieren wie am Fließband, du hast halt so ne ganz geringe Halbwertszeit und die Musik wird halt konsumiert wie nen Schokoriegel. Du reißt die Verpackung auf, hast deinen Spaß, genießt es für ein paar Sekunden und dann ist vorbei. Dasselbe passiert auch gerade in der elektronischen Musik oder in der Musik allgemein, dass die Leute sich halt nicht hinsetzen, dass es einfach nur ein Konsumgut geworden ist, also es gibt Leute die produzieren auch auf Konsum, aber es gibt Leute die Musik machen, zu denen würde ich mich auch zählen, die Produzieren was über das Konsumgut hinausgeht. Ich will halt einfach dass die Leute mal wieder nen bisschen mehr hinhören und sich nen bisschen mit der Musik beschäftigen. Die Menschen habens ja schließlich auch geschafft sich intensiv mit der Musik von Mozart auseinanderzusetzen, dass die intensiv hoch- und runter interpretiert wurde. Warum nicht auch mit elektronischer Musik? (AF\_RH\_1\_1, 46-49)

In der Techno-Szene existiert eine hohe Nachfrage für ständig Neues, in dem Fall neuer Tracks, oder wie Hitzler herausfand, auch in Form sich ständig verändernder Veranstaltungskonzepte (Hitzler und Pfadenauer in Willems 2009: 377-394). Monatlich erscheinen viele tausend neue Veröffentlichungen, welche die Einkommen aller Beteiligten aus Labels, Vertrieb, Verkauf und natürlich der Produzenten selbst sichern sollen. Ein „guter“ Track verkauft sich in der Regel 2 – 4 Wochen gewinnbringend oder zumindest kostentragend. Danach sinken die Absatzzahlen. Ausnahmen stellen sogenannte „Hits“ oder „Classics“ dar. Hits sprechen ein besonders großes Publikum an Käufern an, sodass sie sich über längere Zeit in überdurchschnittlichem Maß verkaufen. Manchmal werden sie zu einem Classic, der sich auch lange nach Veröffentlichung noch zufriedenstellend und ertragreich verkauft. Damit die Infrastruktur der Techno-Szene überlebt und verdient, muss also stetig neue Musik auf den Markt gebracht werden.

Dies korrespondiert mit der Konsumentenseite in der Techno-Szene, bestehend aus DJs, Tänzern und Hörern<sup>59</sup>. Nach mehrmaligem Hören eines Tracks stellen sich

<sup>59</sup> Streng genommen muss eigentlich von „Prosumenten“ gesprochen werden, da viele Produzenten,

bei ihnen *ästhetische Sättigungseffekte* ein. Die erstmalig hoch geschätzte Ästhetik des eines Tracks wirkt nach mehrmaligem Hören langweilig und spröde. Viele DJs sprechen dabei von „totgehörten“ Tracks - Musik, die zu oft gespielt wurde oder welche sich „alt“ anhört. Diese Tracks verschwinden nicht, sondern werden Monate oder Jahre später wieder gespielt, aber an ihre Stelle müssen erstmal neue Tracks treten, damit sich DJs, Tänzer und Hörer ihr Bedürfnis nach steter ästhetischer Verführung auf dem Dancefloor und beim Hören erfüllen können<sup>60</sup>.

## 7. Schluss

Mit meinen Ergebnissen kann ich zeigen, dass das Neue bzw. der neue House/Techno-Track als Gesamtes aller geschaffenen Einzelleistungen ein *konstellatives* Produkt von hauptsächlich 3 Komponenten darstellt: (1.) Die Gestaltung des Tracks anhand von Klangdesign, Arrangementdesign und Trackdesign durch Orientierung an sinnstiftenden und strukturierenden Genres, Produktionstechniken und typischen Produktionsmustern, (2.) die technische Ermöglichung der Musikproduktion mithilfe von Computern und spezieller Musikstudio-Software im Homerecording-Studio, und (3.) der existierenden Techno-Szene mit ihrer sinnstiftenden und strukturierenden internationalen Infrastruktur und ihrem wirtschaftlichen Verwertungsrahmen.

Bisherige Theorien des Neuen scheinen sich mit der Mikroperspektive, wie Neues im Handeln entsteht, nicht ausreichend auseinandergesetzt zu haben. Entweder fokussierten sie sich stark auf die strukturellen, sprich kulturellen Aspekte der Produktion des Neuen oder vereinfachten den konkreten Vorgang des Schaffens von Neuem auf das produktive Prinzip der Bricolage. Dabei ließen sie außer Acht, *wie das Neue im Prozess in einem bestimmten Feld entsteht und zu welchen konkreten Bedingungen dies geschieht*. Andere, z.B. Joas, schienen sich für den Prozess der Produktion von Neuem wenig zu interessieren und beschäftigten sich mehr mit der Kritik an soziologischen Handlungsmodellen, konnten aber nicht viel darüber aussagen,

---

DJs und Tänzer/Hörer auch Konsumenten sind, indem sie die Musik anderen Produzenten und DJs hören, zu ihr tanzen und sie auch kaufen.

<sup>60</sup> Werner Sombart erkannte dieses stetige Bedürfnis nach Neuem, als er die Zusammenhänge von Wirtschaft und Mode beschrieb: „Wir wollen den Wechsel unser Gebrauchsgegenstände. Es macht uns nervös, wenn wir ewig ein und dasselbe Kleidungsstück an uns oder unser Umgebung sehen sollen. Ein Abwechslungsbedürfnis beherrscht die Menschen, das oft geradezu zur Roheit in der Behandlung alter Gebrauchsgegenstände ausartet“ (Sombart in Bovenschen 1985: 89)

wie Neues entsteht.

Bisherige Ansätze verwiesen insbesondere auf den wirtschaftlichen Verwertungsrahmen („Kulturökonomie“) und auf existierende kulturelle Regeln, die stetig reproduziert werden. Allerdings vernachlässigten sie die Schaffung des Neuen im Prozess und sein Potential, diese Schablonen und Orientierungen in Gestaltung umzusetzen und zu verändern. Der subjektive Aspekt der Gestaltung und die Aspekte von ermöglichender Technik wurden zugunsten struktureller Erklärungen vernachlässigt. Individuen, in meinem Fall Musikproduzenten, wurden zu sehr als „cultural dopes“ betrachtet, welche nur die gesellschaftlichen Strukturen, z.B. Genres und Produktionstechniken, reproduzieren würden. Diese Perspektive verliert den Blick dafür, wie Neues im Handeln der Akteure mithilfe der ihnen zur Verfügung stehenden Werkzeuge und Orientierungen an sinnstiftender Kultur entsteht und dementsprechend auch, wie die Kultur sich mithilfe der geschaffenen Produkte wandelt, die wiederum Einfluss auf die Kultur nimmt, welche zur sinnstiftenden Orientierung zur Verfügung steht. Insbesondere hier erweist sich die ethnografische Herangehensweise als nützlich, da sie beruhend auf der Rekonstruktion der „Binnenperspektive“ handelnder Akteure (in meinen Fall Techno/House-Produzenten) den subjektiven, sprich gestalterischen und orientierenden Anteil zu beschreiben hilft und diesen gleichzeitig mit kulturellen Aspekten, wie Technik, Produktionstechniken und musikalischen Genres verbinden kann.

Auch ist der Verweis auf den wirtschaftlichen Verwertungsrahmen, als „Motor des stetig Neuen“ eine zentrale Komponente des Neuen. In der Techno-Szene wird Musik bedeutsam aus kommerziellen Motiven produziert. Eine ganze internationale Infrastruktur bestehend aus Clubs, Labels, Medien (siehe Kap. 6.3) usw. basiert darauf. Allerdings nicht die ganze - es gibt es auch Gegenbeispiele, wie die Netlabel-Szene. Der wirtschaftliche Verwertungsrahmen ist allerdings nur ein Bestandteil der Produktion von Neuem. Weitere sind die Möglichkeiten der zugrunde liegenden Technik, die unterschiedlichen Strategien zur Produktion, die zur Verfügung stehenden, stetig neu interpretierten kulturellen Schablonen an Genres, Produktionsmustern usw.

Eine sinnvolle übergeordnete Einordnung des Schaffens von Neuem in der modernen Gesellschaft bietet Paul Willis (1990). Sein Ansatz, die kulturelle Entwicklung der Gesellschaft in den informell-ästhetischen kreativen Praktiken der Produktion der „common culture“ mithilfe kommerzieller Güter zu fassen und deuten, lässt sich



mit meiner Beschreibung der Produktion von House/Techno im Homerecording-Studio ergänzen. Meine Ergebnisse lassen sich gut an ihn anschließen, da ich beschreibe, wie die kreative Praxis in einem Feld der kulturellen Entwicklung, bei der Produktion von House/Techno, stattfindet. Somit geben meine Ergebnisse dem Begriff der „kreativen Praxis“ der Produktion für das Feld der Produktion von House/Techno konkrete Inhalte.

Die Ergebnisse zeigen des weiteren, dass jede Erklärung zum Entstehen von Neuem bei der Produktion von House/Techno aufgrund vermeintlich „genialer“ Einzelleistungen von Personen sich den Vorwurf einer Reduktion gefallen lassen muss – genauso wie diejenigen, die Produktion von House/Techno am Computer als „Bricolage“ verstehen. Die Ergebnisse zeigen: Die Wirklichkeit ist komplexer. Die individuelle Einzelleistung der Produzenten spielt zwar im Sinne von Gestaltung und Orientierung eine bedeutsame Rolle, aber das Neue als ganzer „Track“ oder in Form bestimmter Klänge und Arrangements wäre ohne die Techno-Kultur und Computertechnik in bestehender Form nicht möglich. Die filigranen Momente der Auswahl passender Elemente, ihrer Gestaltung als passende Klänge, ihre Relationierung zu Loops und die Relationierung der Loops zu ganzen Tracks wären ohne die Leistungsfähigkeit moderner Heimcomputer und ohne die Ausstattungsvielfalt moderner Musikstudio-Software nicht durchführbar. Gäbe es die moderne House/Techno-Kultur nicht, welche eine lange Entwicklung hinter sich hat, so hätten Produzenten keine sinnstiftenden und strukturierenden Schablonen zur Hand, welche den Rahmen dessen markieren, was sie als ihre Ideen und Interpretationen in Form von Tracks der Kultur hinzufügen können. Damit aktualisieren und entwickeln sie diese Kultur immer wieder, sodass ihre Tracks dem sinnhaften Rahmen der Produktion und der musikalischen Ästhetik in aktualisierter Form anderen, nachfolgenden Produzenten und Konsumenten zur Verfügung stehen.

Die Ergebnisse geben Anlass, die Schaffung von Neuem auch in anderen Bereichen der alltäglichen, kreativen kulturellen Praxis, z.B. Grafik-, Web-, Konzept-, Strategie- und Werbedesign oder OpenSource und Social Internet, anhand ethnografischer Untersuchungen genauer zu untersuchen und mögliche Ähnlichkeiten und Unterschiede festzustellen, um sie in einem umfassenderen Schaffens-Begriff integrieren zu können und den derzeit recht „ungeformten“ Begriff der „kreativen Praxis“ der Produktion neuer kultureller Güter zu *konkretisieren*. Wie entstehen neue Designs

und Konzepte? Womöglich lassen sich ebenfalls die drei Komponenten der subjektiven Gestaltung, technologischen Ermöglichung (und Standardisierung) sowie kultureller Sinnstiftung finden und mit anderen Formen des Schaffens von Neuem, z.B der „klassischen“ Bildhauerei oder Bildmalerei vergleichen. Sie könnten auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede untersucht werden, um so ein genaueres Bild davon zu bekommen, wie Menschen in der modernen Gesellschaft Neues schaffen.

Die Ergebnisse dieser Untersuchung müssen allerdings mit Vorbehalt genossen werden: Sie basieren auf einer explorativen Untersuchung anhand von sechs Musikproduzenten aus dem House/Techno-Bereich, können somit nicht auf die Gesamtheit aller House/Techno-Produzenten oder gar aller Musikschaaffenden verallgemeinert werden. Nichtsdestotrotz zeigen sie, dass es empirische Gründe gibt, die Praxis des Schaffens von Neuem nicht auf das produktive Prinzip der „Bricolage“, das „geniale“ Schaffen einzelner Menschen oder der ausschließlichen Reproduktion struktureller Dispositionen zu reduzieren. Sie geben Anlass, sich mit dem konkreten Schaffen von Neuem in den einzelnen gesellschaftlichen Bereichen genauer auseinanderzusetzen und Forschungen anzustrengen, welche die *poiesis* umfassend und konstellativ untersuchen - nicht mit einem ausschließlichen Fokus auf die menschliche Subjektivität oder kulturelle Bestimmtheit.

## 8. Danksagung

Für hilfreiche Anmerkungen zur Arbeit bedanke ich mich bei Jonas Spengler und Annette Töpfer. Für die Möglichkeiten der teilnehmenden Beobachtung danke ich den Produzenten, die mir ihre Zeit opferten, auf all meine Fragen antworteten und mir einzeln und ausführlich zeigten, wie sie was machen. Für die Betreuung und Bewertung dieser Arbeit danke ich Hubert Knoblauch, für das zweite Gutachten danke ich Michael Hutter. Desweiteren bedanke ich mich bei Hubert Knoblauch für sein Uni-Seminar die „Soziologie des Neuen“, welches die Anregung gab eine Diplomarbeit über das Neue zu schreiben. Danken möchte ich desweiteren allen Lehrerenden und Mitstudierenden, die mich durch mein Studium begleiteten und mir beim Schreiben dieser Arbeit mit Ratschlägen und Gesprächen zur Seite standen.

## 9. Literaturverzeichnis

- Ballestrini, N., Coupland, D. & Lau, T., 1997. *Kursbuch JugendKultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende*, Bollmann Vlg., Köln.
- Benjamin, W. 1999. "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (1934/35).", in: Engell, Lorenz (Hrsg.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart 1999. S. 18-33..
- Böhler, Dietrich. 1998. *Rekonstruktive Pragmatik*. 1. Aufl. Suhrkamp.
- Bornscheuer, Lothar. 1976. *Topik. Zur Struktur der gesellschaftlichen Einbildungskraft*. Suhrkamp Verlag KG.
- Boschma, Ron A., und Michael Fritsch. 2007. "Creative Class and Regional Growth – Empirical Evidence from Eight European Countries." *SSRN eLibrary*. [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1023869](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1023869) (Zugegriffen Februar 9, 2009).
- Sombart, Werner. 1902: *Wirtschaft und Mode*, Ein Beitrag zur Theorie der modernen Bedarfsgestaltung, in: &nbsp; Bovenschen, S., 1985. *Die Listen der Mode.*, Suhrkamp.
- Butler, Mark. 2006. *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music*. Pap/Cdr. Combined Academic Publ.
- Certeau, Michel de. 1998. *Kunst des Handelns*. Neuaufl. Merve.
- Dalton, Benjamin. 2004. "Creativity, Habit, and the Social Products of Creative Action: Revising Joas, Incorporating Bourdieu." *Sociological Theory* 22: 603-622.
- Degele, N. 1997. "Kreativität rekursiv. Von der technischen Kreativität zur kreativen Aneignung von Technik.", in: &nbsp; Technik und Gesellschaft, *Jahrbuch* 9: 55-63.
- Diaz-Bone, Rainer. 2002. *Kulturwelt, Diskurs und Lebensstil. Eine diskurstheoretische Erweiterung der bourdieuschen Disktinktionstheorie*. 1. Aufl. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Dodge, Charles, und Thomas A. Jerse. 1997. *Computer Music: Synthesis, Composition, and Performance*. 2. Aufl. Wadsworth Inc Fulfillment.
- Domingues, Jose Mauricio. 2000. "Creativity and Master Trends in Contemporary Sociological Theory." *European Journal of Social Theory* 3: 467-484.
- Essl, Karlheinz. 2007. "Wandlungen der elektroakustischen Musik." in: *Zwischen Experiment und Kommerz. Zur Ästhetik elektronischer Musik*, hrsg. von Thomas Dézsy, Stefan Jena und Dieter Torkewitz 2: 37-84.
- Florida, Richard. 2003. *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. Pbk. Basic Books.
- Fritsch, Michael. 2007. "The Geography and the Effect of Creative People in Germany." *SSRN eLibrary*. [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1017736&rec=1&srcabs=1023869](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1017736&rec=1&srcabs=1023869) (Zugegriffen Februar 9, 2009).

- Gregory Jackson. 2004. *Contested Boundaries: Ambiguity and Creativity in the Evolution of German Codetermination*. Research Institute of Economy, Trade and Industry (RIETI) <http://ideas.repec.org/p/eti/dpaper/04022.html> (Zugegriffen Oktober 13, 2008).
- Gross, Neil. 1999. "Review: [untitled]." *Theory and Society* 28: 335-342.
- Groys, B., 1992. *Über das Neue: Versuch einer Kulturökonomie*, 1. Aufl., Fischer (Tb.), Frankfurt.
- Hauser, Arnold. 1988. *Soziologie der Kunst*. 3. Aufl. C.H.Beck.
- Hesse, M., und B. Lange. 2007. "Kreative Industrien. Magma und Mantra der Berliner Stadtentwicklung." *Kommune* 2: 64–69.
- Hitzler, Ronald. 2001. *Techno-Soziologie : Erkundungen einer Jugendkultur*. Opladen: Leske Budrich.
- Hitzler, Ronald, Anne Honer, und Michaela Pfadenhauer. 2008. *Posttraditionale Gemeinschaften: Theoretische und ethnografische Erkundungen*. 1. Aufl. Vs Verlag.
- Holert, Tom, und Mark Terkessidis. 1996. *Mainstream der Minderheiten: Pop in der Kontrollgesellschaft*. Id-Verlag.
- Horning, Susan Schmidt. 2004. "Engineering the Performance: Recording Engineers, Tacit Knowledge and the Art of Controlling Sound." *Social Studies of Science* 34: 703-731.
- Jauß, Hans Robert. 2007. *Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik*. Nachdruck. Suhrkamp.
- Joas, Hans. 1992. *Die Kreativität des Handelns*. Suhrkamp.
- Joas, Hans. 1996. *Die Kreativität des Handelns*. Suhrkamp.
- Kaegi, Werner. 1967. *Was ist elektronische Musik*. Orell Füssli.
- Kemper, Christian. 2004. *mapping techno. Jugendliche Mentalitäten der 90er*. 1. Aufl. Lang, Peter Frankfurt.
- Kilpinen, Erkki. 1998. "Review Essay : Creativity is Coming." *Acta Sociologica* 41: 173-179.
- Klein, Gabriele. 2004. *Electronic Vibration: Pop Kultur Theorie*. 1. Aufl. Vs Verlag.
- Kleiner, Marcus S., und Achim Szepanski. 2004. *Soundcultures: Über elektronische und digitale Musik*. 2. Aufl. Suhrkamp.
- Kleining, G. 2001. "Offenheit als Kennzeichen entdeckender Forschung.", in: &nbsp; *Kontrapunkt. Jahrbuch für kritische Sozialwissenschaft und Philosophie* 1: 27–36.
- Knoblauch, Hubert. 2001. "Fokussierte Ethnographie." *Sozialer Sinn* 1: 123–141.
- Knoblauch, Hubert. 2003. *Qualitative Religionsforschung: Religionsethnographie in der eigenen Gesellschaft (Uni-Taschenbücher S): Religionsethnographie in der eigenen Gesellschaft*. 1. Aufl. Utb.

- Knorr-Cetina, Karin. 2002. *Die Fabrikation von Erkenntnis. Zur Anthropologie der Naturwissenschaft*. 2. Aufl. Suhrkamp.
- Landes, David S. 1999. *Wohlstand und Armut der Nationen. Warum die einen reich und die anderen arm sind*. Siedler Verlag.
- Leyshon, Andrew. 2009. "The Software Slump?." *Environment and Planning A* 41: 1309–1331.
- Meueler, Christof. 1997. "Auf Montage im Technoland." *Uni Giessen*. <http://www.uni-giessen.de/fb03/vinci/labore/music/meueler.htm>.
- Meyer, Erik. 2000. *Die Techno-Szene. Ein jugendkulturelles Phänomen aus sozialwissenschaftlicher Perspektive*. 1. Aufl. Leske + Budrich Verlag.
- Michels, Antina. 2009. *Netlabels: Soziale Netze On- und Offline*. Netaudio Berlin <http://www.netaudioberlin.de/publications/>.
- Miebach, Bernhard. 2006. *Soziologische Handlungstheorie: Eine Einführung*. 2. Aufl. Vs Verlag.
- Münch, Richard. 2004. *Soziologische Theorie: Soziologische Theorie 2. Studienausgabe: Handlungstheorie: Bd 2*. 1. Aufl. Campus Verlag.
- Münch, Richard, C. Jauss, und C. Stark. 2000. *Soziologie 2000: Kritische Bestandsaufnahmen zu einer Soziologie für das 21. Jahrhundert*. Oldenbourg Wissenschaftsverlag.
- Petersen, Thomas. 2003. "Wirtschaft und Kreativität." <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2003/3404/pdf/HD7.pdf>.
- Pinch, Trevor, und Karin Bijsterveld. 2004. "Sound Studies: New Technologies and Music." *Social Studies of Science* 34: 635-648.
- Porcello, Thomas. 2004. "Speaking of Sound: Language and the Professionalization of Sound-Recording Engineers." *Social Studies of Science* 34: 733-758.
- Poschardt, Ulf. 1995. *DJ-Culture*, Rowohlt.
- Nowotny, Helga., 1997. Die Dynamik der Innovation; Über die Multiplizität des Neuen, in: Rammert, W. & Bachmann, G., 1997. *Technik und Gesellschaft, Jahrbücher, Nr.9, Innovation, Prozesse, Produkte, Politik*, Campus Verlag GmbH.
- Reichert, Jo, und Nadia Zaboura. 2006. *Akteur Gehirn - oder das vermeintliche Ende des handelnden Subjekts: Eine Kontroverse*. 1. Aufl. Vs Verlag.
- Ruschkowski, Andre. 1998. *Elektronische Klänge und musikalische Entdeckungen*. Reclam, Ditzingen.
- Schütz, Alfred. 1972. *Gesammelte Aufsätze Bd.2: Studien zur soziologischen Theorie*. Kluwer Academic Publishers.
- Schulz-Schaeffer, Ingo. 2008. "Technik als Gegenstand von Soziologie." *The Technical University Technology Studies Working Papers TUTS-WP-3-2008*. <http://www2.tu->

- berlin.de/~soziologie/Tuts/Wp/TUTS\_WP\_3\_2008.pdf.
- Theberge, Paul. 2004. "The Network Studio: Historical and Technological Paths to a New Ideal in Music Making." *Social Studies of Science* 34: 759-781.
- Vannini, Phillip. 2009. *Material Culture and Technology in Everyday Life: Ethnographic Approaches*. 1. Aufl. Lang, Peter New York.
- Warneken, Bernd Jürgen. 2006. *Die Ethnographie populärer Kulturen: Eine Einführung (Uni-Taschenbücher M): Eine Einführung*. 1. Aufl. Utb.
- Willems, Herbert. 2009. *Theatralisierungen der Gesellschaft 1*. VS Verlag.
- Willis, Paul E. 1990. *Common culture: Symbolic work at play in the everyday cultures of the young*. Westview Press.

## 10. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Everything Minimal VST Plugin, Quelle: DJ Pheek, <a href="http://www.beatportal.com/feed/item/the-minimal-vst/">http://www.beatportal.com/feed/item/the-minimal-vst/</a> .....	7
Abbildung 2: Typisches Homerecording-Studio, Quelle: Eigenes Foto.....	51
Abbildung 3: Synthesizer "CetoneSynth2", Quelle: <a href="http://www.synthtopia.com/content/wp-content/uploads/2008/02/neotec-cetonesynth2.jpg">http://www.synthtopia.com/content/wp-content/uploads/2008/02/neotec-cetonesynth2.jpg</a> . .	58
Abbildung 4: Sequencer in Ableton, Quelle: Screenshot.....	59
Abbildung 5: Mixer, in Ableton, Quelle: Screenshot.....	60